REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO

SUPLEMENTO ESPECIAL DE GBA Y GAMECUBE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

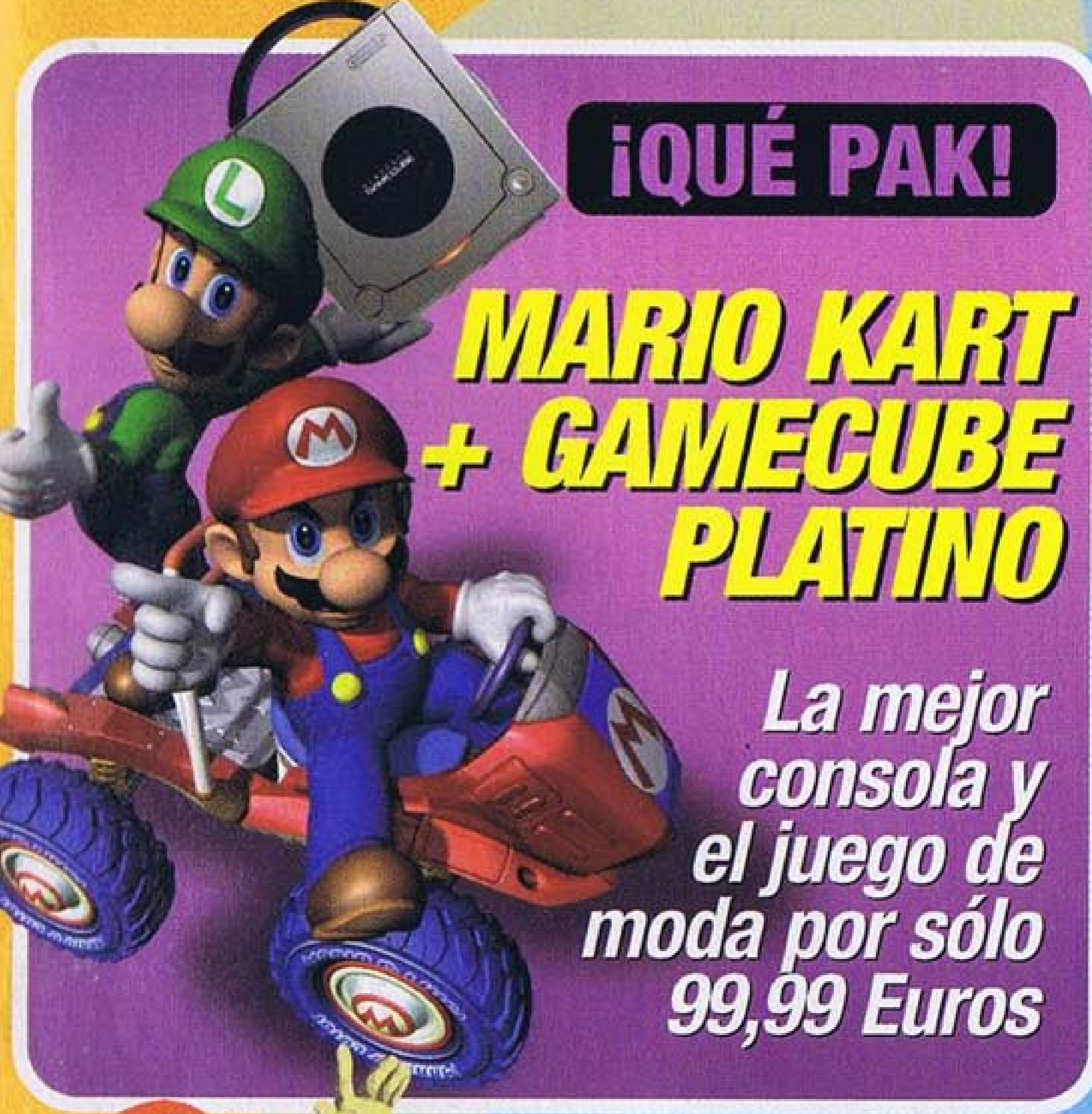
¡¡QUÉ PASADA!!



¡HAZTE CON TODOS LOS POKéMON!

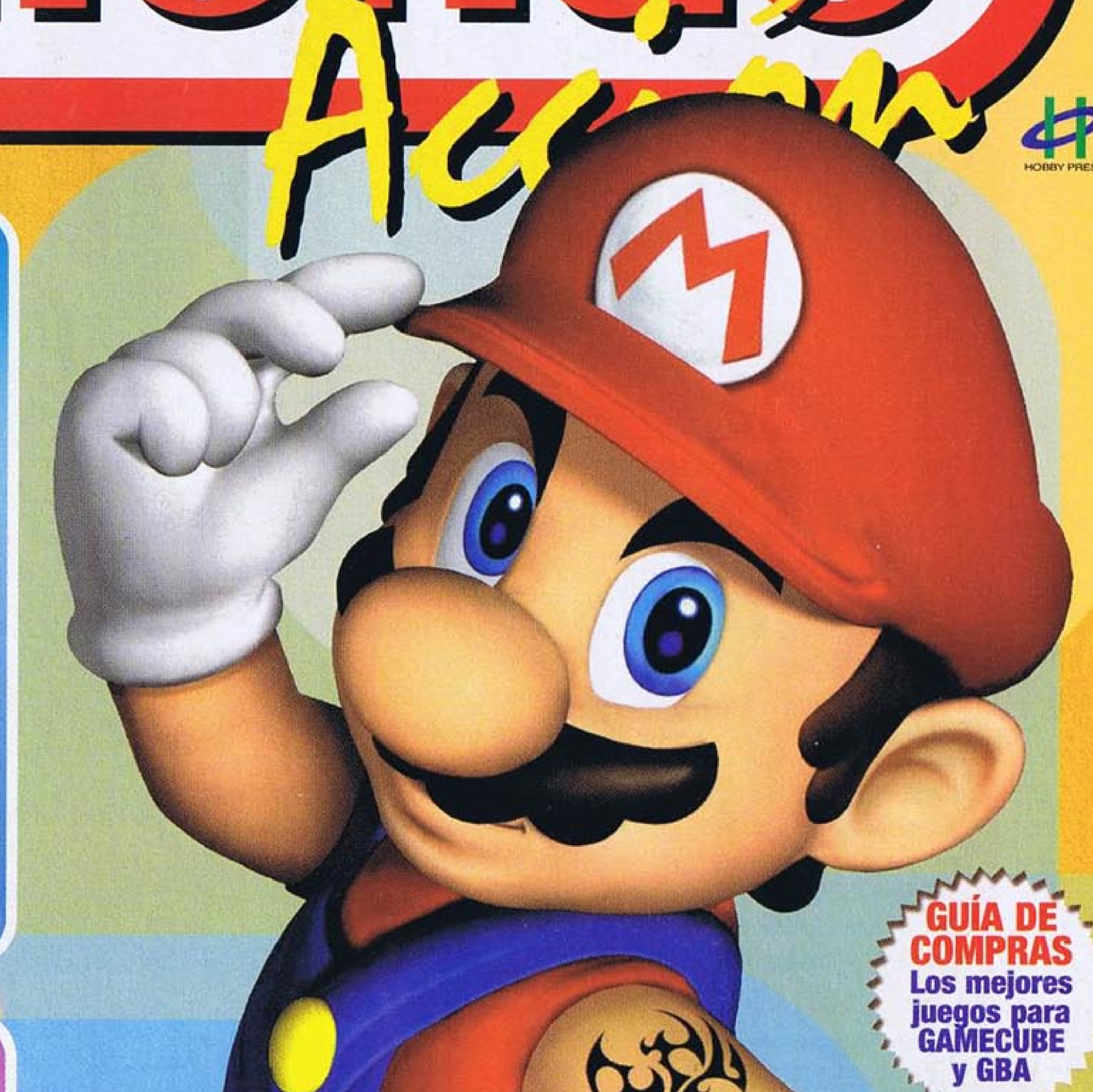
Conecta Pokémon Colosseum con Rojo Fuego y Verde Hoja

¡QUÉ PAK!



MARIO KART + GAMECUBE PLATINO

La mejor consola y el juego de moda por sólo 99,99 Euros



GUÍA DE COMPRAS Los mejores juegos para GAMECUBE y GBA

MARIO BALL, PAPER MARIO 2, MARIO VS DONKEY...

MARIO ¡DE MODA!

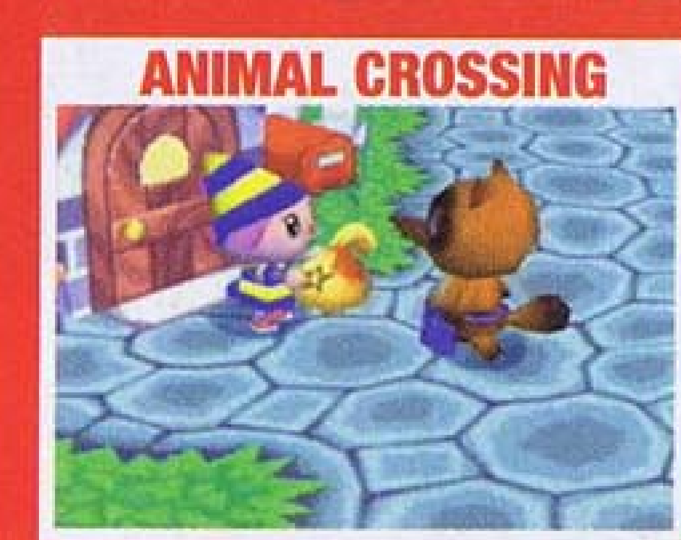
¡¡LOS ÉXITOS DE GAMECUBE Y GBA!!



DONKEY KONGA



ANIMAL CROSSING



ZELDA THE MINISH CAP





AVALANCHA DE JUEGAZOS PARA GAMECUBE EN 2005

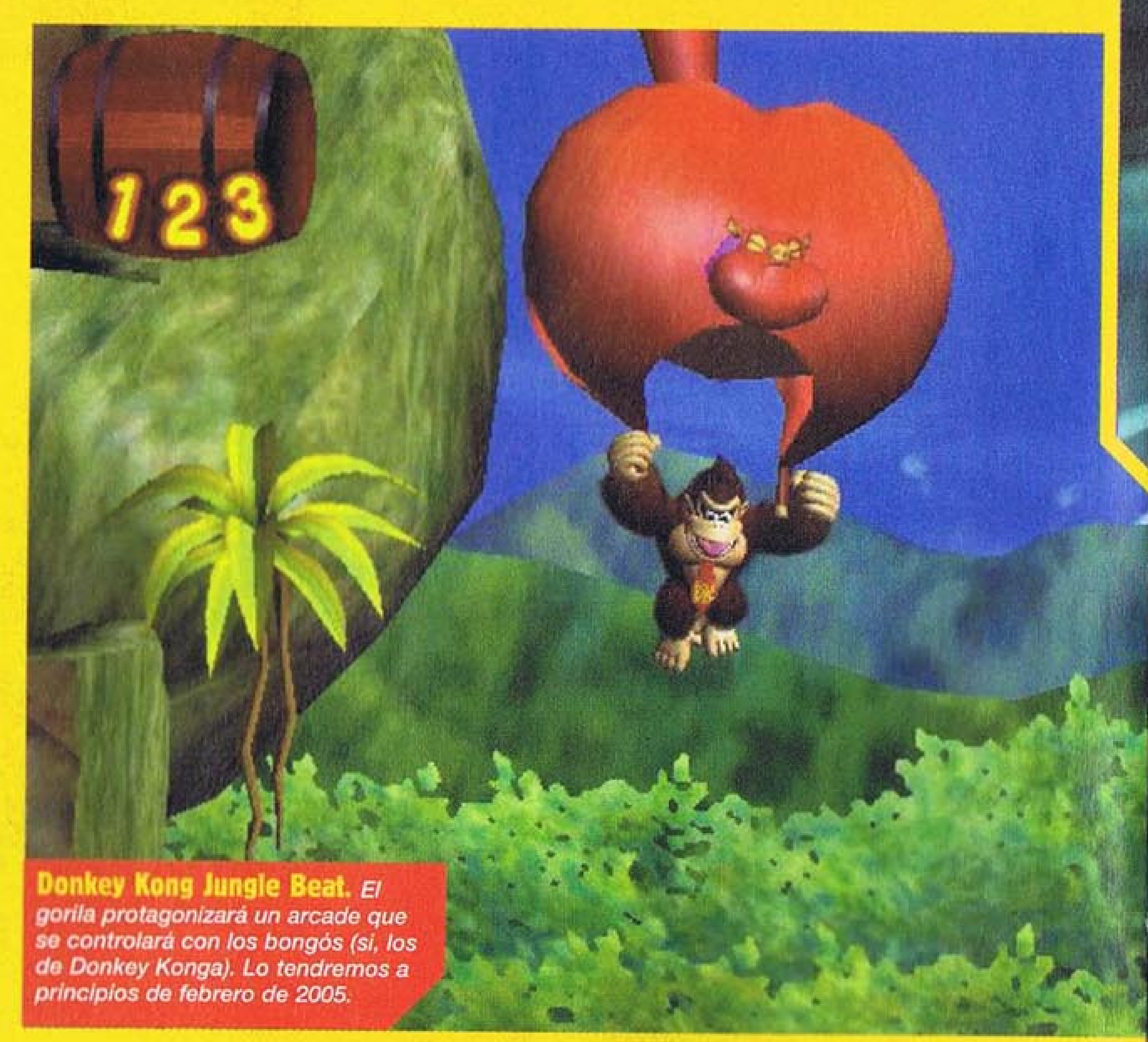
¡¡Con GameCube no se acaba la diversión!! A los titulazos que salen estas navidades, hay que añadir un montón de superéxitos para 2005.

Que no, que con GameCube no se acaba la fiesta. Sí, acaban de salir juegazos como **«Metroid Prime Echoes»**, **«Paper Mario: La Puerta Milenaria»** o **«Tales of Symphonia»**, pero agarraos a la consola porque lo que viene promete caña a tope.

Vamos a hacer un repasito de lo que se prepara para el año que viene y ya veréis qué pasada. Empezamos por **«Resident Evil 4»**, un clásico de los juegos de terror que llegará totalmente renovado y en exclusiva para GameCube en **marzo.** Si queréis algo digamos más ligerito podéis probar con lo nuevo de Donkey: **«Donkey Kong Jungle Beat»**. El mono protagonizará un arcade de plataformas que vamos a **controlar con los ¡¡bongós de «Donkey Konga»!!** Una fiesta total, ya lo veréis.

Si os va la marcha de las carreras de coches con tuning, además del esperado **«Need for Speed Underground 2»**, tendremos **«Street Racing Syndicate»**. Lo firma Namco y promete **realismo a tope, gente guapa y coches de ensueño.** A primeros de año.

Los fans del Rol fliparán con **«Baten Kaitos»**, y no sólo por su atractivo aspecto, sino también por sus combates de cartas. En fin, que habrá para todos y de todo en CUBE.



Donkey Kong Jungle Beat. *El gorila protagonizará un arcade que se controlará con los bongós (sí, los de Donkey Konga). Lo tendremos a principios de febrero de 2005.*



Street Racing Syndicate. *Los amantes del tuning y las carreras urbanas de coches van a flipar con este juegazo que prepara Namco. Realismo a tope, chavalines.*

Mario Party 6 *será uno de los bombazos del año que viene. A la diversión habitual de sus minijuegos se unirá esta vez la innovación técnica más increíble: ¡¡jugaremos con un micrófono que se conectará a la consola!! Todo un flipe que tendremos en casa a partir de marzo del año que viene.*

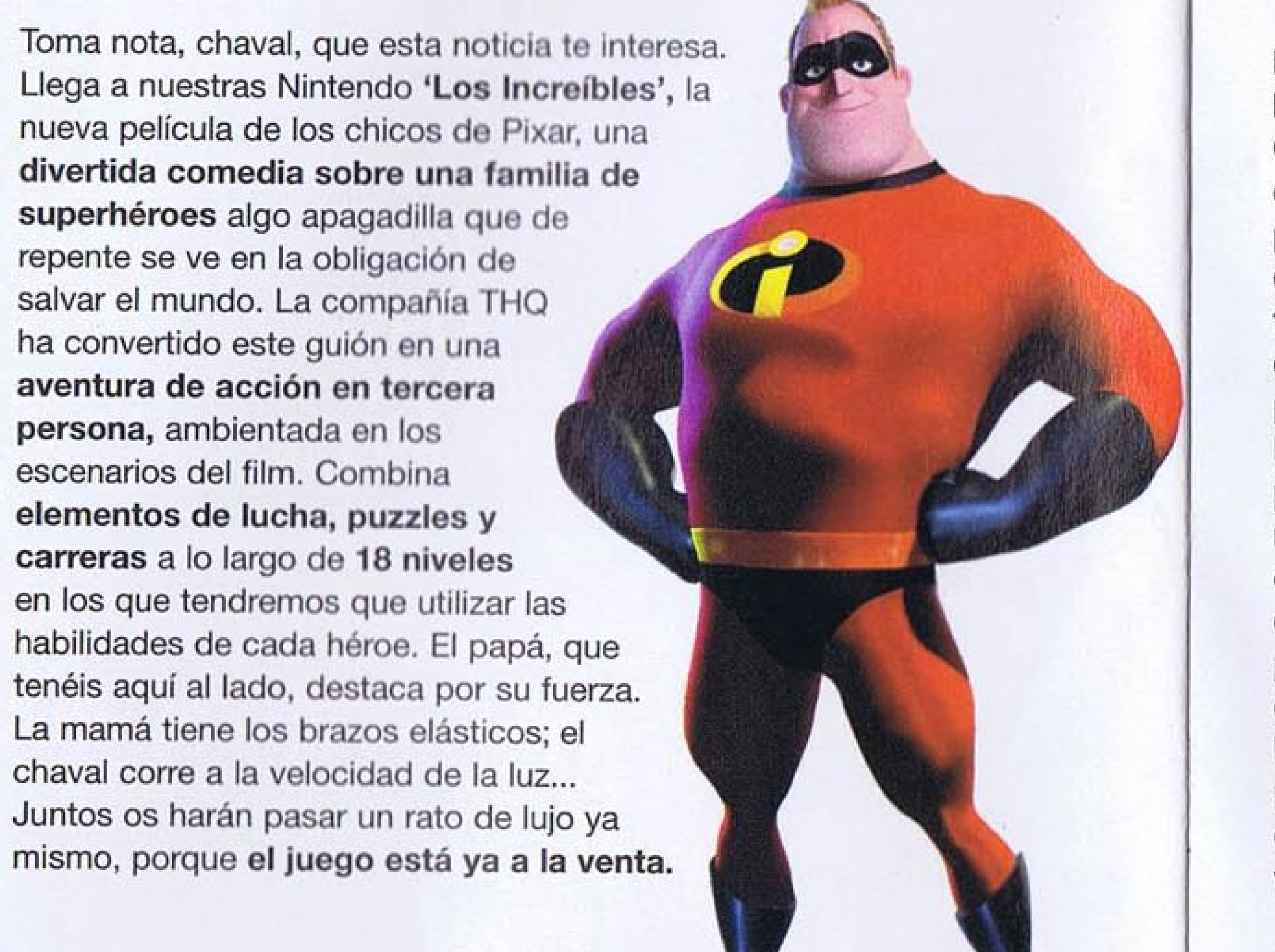
Baten Kaitos. *Un juego de Rol con combates ¡¡de cartas!! por turnos. Habrá más de 1.000 tipos de cartas diferentes en el atractivo título de Namco.*

Mario Party 6. *Hemos capturado a nuestros amigos rivalizando por vencer en uno de los 80 minijuegos que probaremos y probaremos en el nuevo Mario Party de GameCube.*

LOS HÉROES MÁS INCREÍBLES YA JUEGAN EN TU NINTENDO

Se estrena en Cube y GBA 'Los Increíbles', la última película de los creadores de 'Toy Story'. ¡Prepárate a pasarlo en grande!

Toma nota, chaval, que esta noticia te interesa. Llega a nuestras Nintendo **'Los Increíbles'**, la nueva película de los chicos de Pixar, una **divertida comedia sobre una familia de superhéroes** algo apagadilla que de repente se ve en la obligación de salvar el mundo. La compañía THQ ha convertido este guión en una **aventura de acción en tercera persona,** ambientada en los escenarios del film. Combina **elementos de lucha, puzzles y carreras** a lo largo de **18 niveles** en los que tendremos que utilizar las habilidades de cada héroe. El papá, que tenéis aquí al lado, destaca por su fuerza. La mamá tiene los brazos elásticos; el chaval corre a la velocidad de la luz... Juntos os harán pasar un rato de lujo ya mismo, porque **el juego está ya a la venta.**



MARIO PROMETE CAÑA CON SU NUEVO JUEGO DE TENIS

«Mario Power Tennis» llegará a GameCube en febrero del año que viene. Saca la raqueta, que no podemos esperar...

El **tenis más divertido** del mundo llegará muy prontito a vuestra GameCube. Mario y Nintendo se encargarán de ello. Han pensado para nuestro héroe un **juego lleno de fantasía e imaginación, con tenis de altos vuelos** pero con la diversión como meta. El plantel ya promete, con los Luigi, Yoshi, Donkey... dispuestos a poner en práctica sus golpes especiales más temibles. Esa será una de las claves del juego, las "habilidades" que mostrará cada tenista; las otras pasarán por los distintos campos (escenarios de diferentes juegos) y la **variedad de minijuegos** que probaremos. **Febrero** es el mes elegido para que el tenis de Mario vuelve a pasar a la historia.



¡Qué golpe! *El tenis de Mario será real a tope, pero se "adornará" con golpes especiales, minijuegos...*

¡AHORA, HACERTE CON UNA GAMECUBE ES MUY FÁCIL!

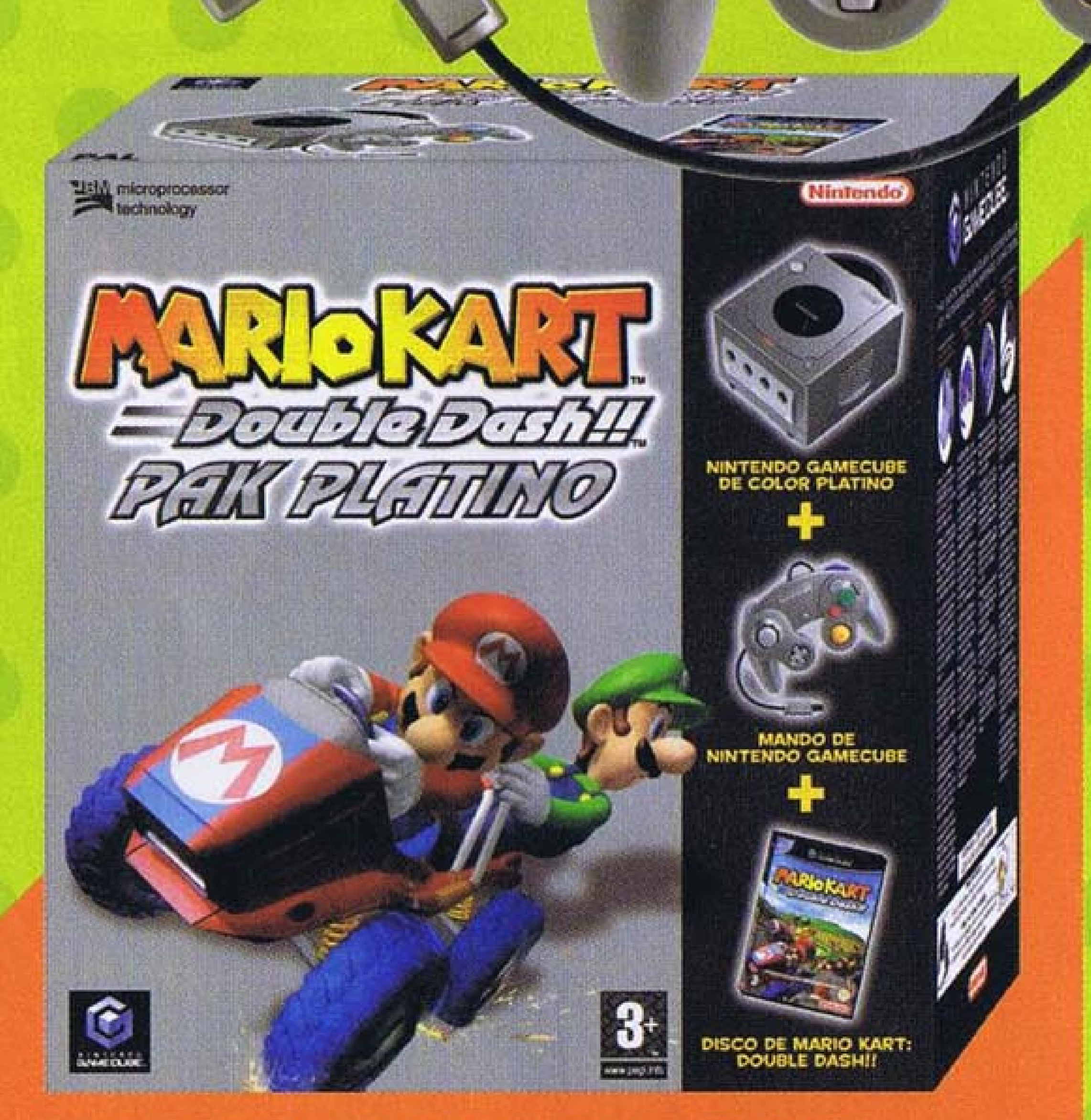
Tecnología, buenos juegos, y ahora un precio irresistible: por menos de 100 Euros puedes conseguir la consola más potente con el juego que más pita...

2 nuevos Packs increíbles

Nintendo España acaba de lanzar **dos irresistibles paks de Nintendo GameCube.** Uno llega con cara de velocidad y se trae el mejor juego de carreras hecho hasta el momento: **«Mario Kart Double Dash!!»**. En este pak la **GameCube es de color platino,** muy mona ella, y trae mando de control. Por el precio no os preocupéis: sólo **99,99 Euros.**

Decidnos, ¿quién puede resistirse a esta suculenta oferta? Ah, pero hay más. Sí, hay otro pak, diseñado con la vista puesta en los innumerables seguidores de Pokémon. Porque el juego que incluye es precisamente «Pokémon Colosseum». A ver, toma nota: el juego **«Pokémon Colosseum», más un mando de control, más tarjeta de memoria, más por supuesto GameCube de color negro.** El precio, también flipante: **129,99 Euros.**

Bueno, y ahora cuando te recuperes de la emoción que sepas que con tu recién estrenada GameCube vas a poder **disfrutar de los mejores juegos.** Fíjate, estas navidades tendrás una aventura de Zelda muy original, ¡¡un nuevo Metroid!!, y para el año que viene esperamos novedades tan alucinantes como **«Resident Evil 4», «Mario Power Tennis»,** «Mario Party 6», «Splinter Cell Chaos Theory», «Tak 2», «Jimmy Neutron», «Bob el Esponja la película»... ¡A por ellos, chicos!



MARIO KART PAK PLATINO

Incluye: Nintendo GameCube de color platino + mando de control + Mario Kart Double Dash!!

Precio: 99,99 €

POKéMON COLOSSEUM PAK

Incluye: Nintendo GameCube negra + mando + Pokémon Colosseum + tarjeta de memoria 59

Precio: 129'99 €

LLEGAN NUEVOS 'PLAYER´S CHOICE' PARA TU GAMECUBE

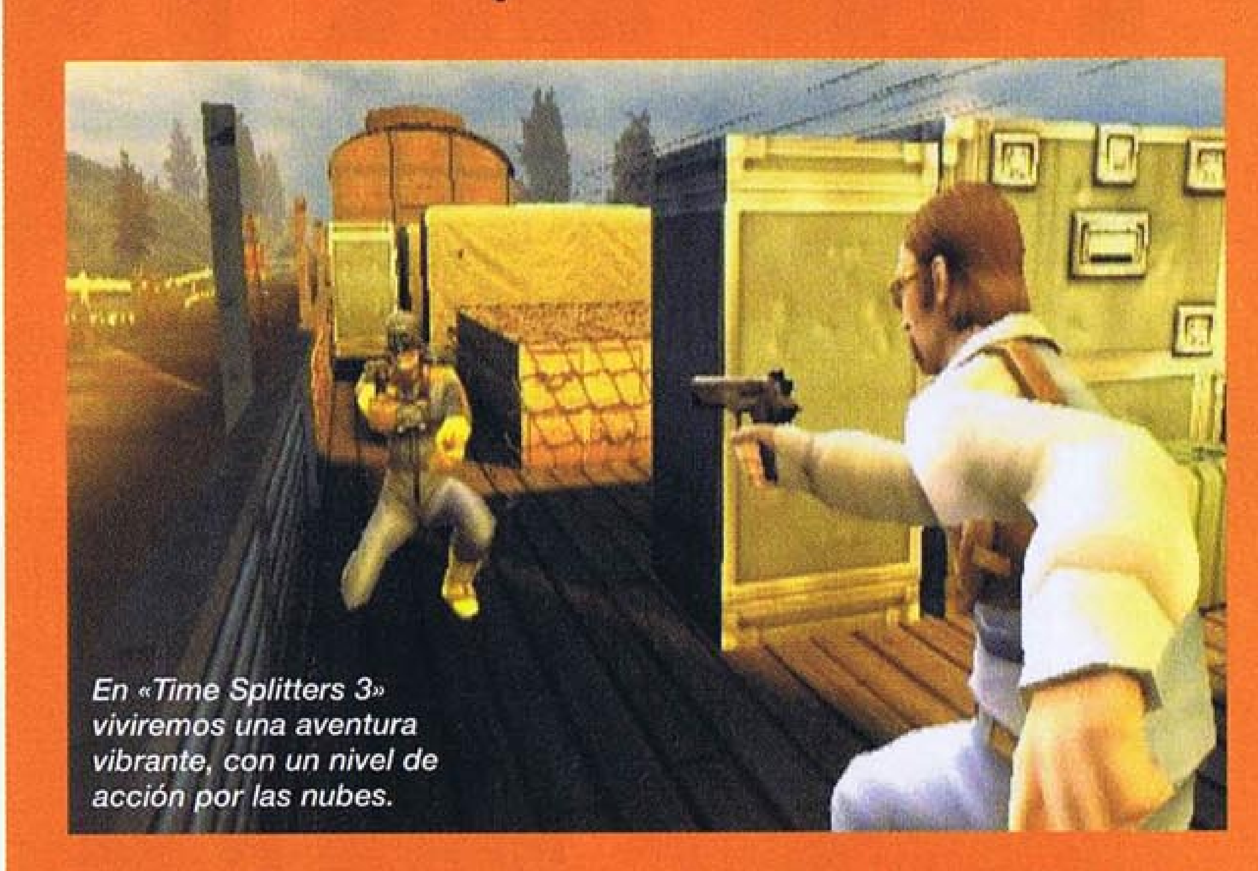
Cinco juegazos acaban de dar el salto a la línea "barata" de GameCube: entre ellos «Zelda Wind Waker» y «Soul Calibur II».

Dos de las grandes estrellas de GameCube ya forman parte de la línea Player´s Choice. Así que desde ya mismo podéis haceros con **«Zelda Wind Waker» o «Soul Calibur II», por sólo 29,99 Euros.**

¿Que qué es eso de los **Player´s Choice?** Pues veréis. Es una **línea de juegos formada por títulos de éxito que se reeditan a un precio irresistible.** Hasta ahora contaba con siete juegos, todos geniales, con una calidad que tira de espaldas: **«Metroid Prime», «Super Mario Sunshine», «Pikmin», «Starfox Adventures», «Smash Bros. Melee», «Luigi´s Mansion» y «Mario Party 4».** Casi nada, ¿verdad? Pues ahora añade a esta lista otros cinco títulos que han dejado huella tanto por su nivel técnico como por su jugabilidad: **«Sonic Heroes», «F-Zero GX», «Mario Party 5»** y los que ya os hemos dicho, **«Zelda Wind Waker» y «Soul Calibur II».** Esta potente línea de juegos seguirá creciendo a lo largo del año que viene, así que ya tenemos más "razones" para comprar una GameCube.

ACCIÓN EXPLOSIVA CON EL NUEVO «TIME SPLITTERS 3»

Saltos en el tiempo, efectos increíbles, escenarios realistas... en marzo de 2005 vais a saber lo que es la acción...



En «Time Splitters 3» viviremos una aventura vibrante, con un nivel de acción por las nubes.

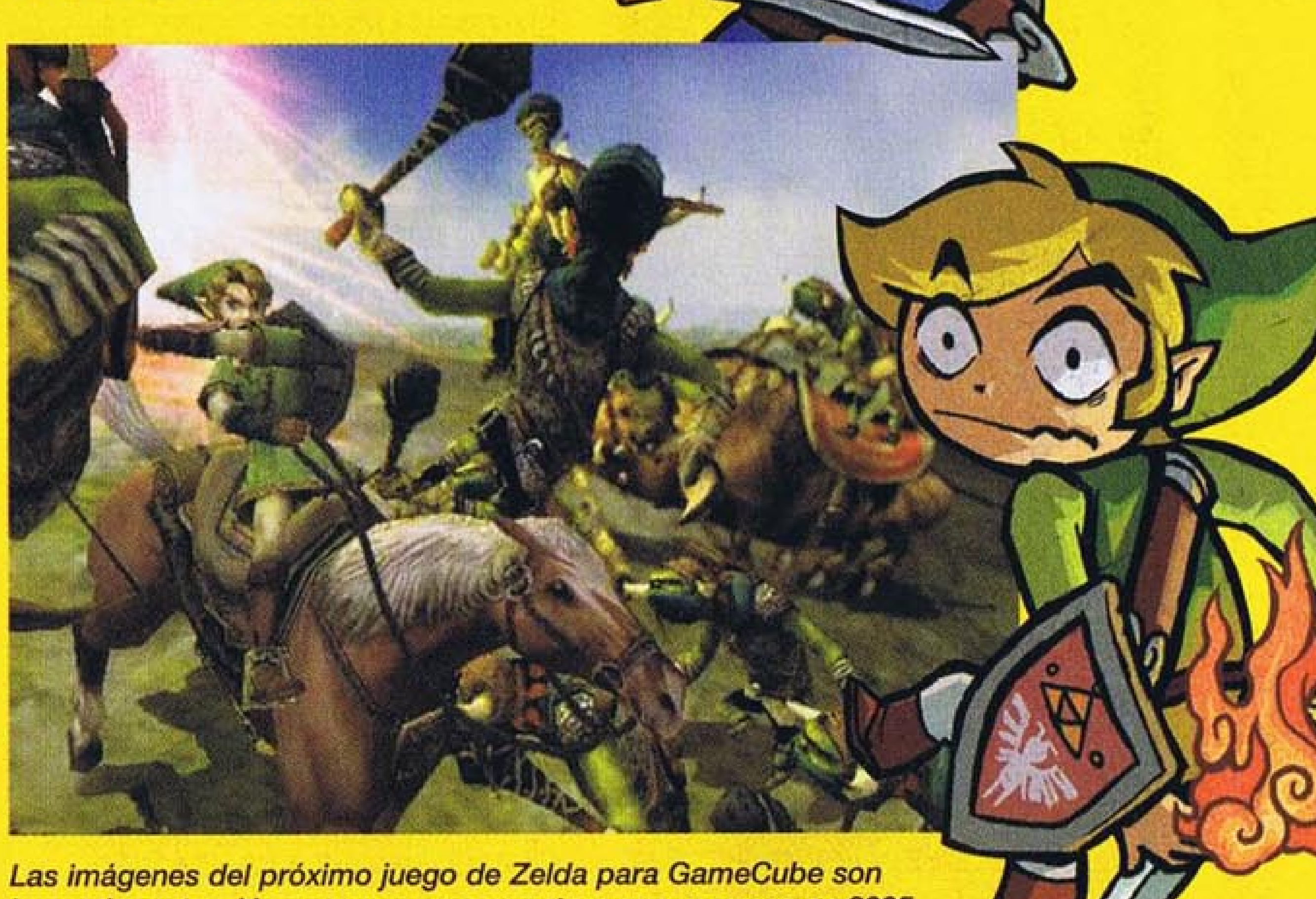
Los Time Splitters, unos aliens capaces de viajar en el tiempo, están a punto de destruir la raza humana. Tu objetivo es evitarlo, claro, y para ello deberás recorrer **diferentes épocas de la historia,** entre 1914 y 2401, para resolver el problema. Esto se traduce en un **arcade muy cañero,** con un nivel técnico que nos va a dejar alucinados, y un **modo para que dos jugadores compartan la aventura.** El tema de los saltos en el tiempo le dará al juego un enfoque trepidante, no sólo porque veremos escenarios muy variados sino también porque puede darse la situación de toparnos con nosotros mismos. En marzo, en vuestra GameCube.

LA SAGA ZELDA CONTINÚA EN GAMECUBE, ¡Y AÚN QUEDAN MÁS TÍTULOS POR VENIR!

Descubre la aventura multijugador en «Legend of Zelda: Four Swords» y emociónate con el aspecto del nuevo Link.

Los afortunados usuarios de una GameCube asistirán el 31 de diciembre al nacimiento de un **género totalmente nuevo en las consolas: los RPG de acción... ¡para cuatro jugadores!** Bueno, para cuatro, tres, dos e incluso uno solito también podrá jugar con «Legend of Zelda: Four Swords». En él deberemos **guiar a Link por un mundo repleto de enemigos** que podremos cascar con espadas, flechas, bombas o lo que tengamos más a mano. También habrá gente pacífica, personas con las que podremos charlar y enterarnos de pistas para seguir la aventura. Entre ellas, la existencia de un mundo paralelo, el Mundo Oscuro. A él accederemos usando portales dimensionales secretos, para, por ejemplo, pulsar un interruptor que abrirá una puerta en el mundo de la Luz. Pero lo mejor es que esta odisea podremos compartirla cuatro personas, cada una con su Game Boy Advance en la mano y mirando a la tele, o a la pantalla de GBA, si lo requiere el juego.

Y si lo que te va es un RPG para ti solito, te vas a poner las botas con **el próximo Zelda, que saldrá en 2005** también para Cube. Una continuación de la saga en la que descubriremos las excelencias de los combates a caballo en tiempo real. Dirigirás a tu yegua Epona, y combatirás sin tregua. ¡La que nos espera!



Las imágenes del próximo juego de Zelda para GameCube son impresionantes. Va a ser una gran aventura que veremos en 2005.

¡En el papel protagonista, Mario!

PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

El héroe italiano se embarca en una aventura de original diseño, argumento de risa y combates por turnos.

ELIJO ATACAR... ¡JUSTO AHORA!

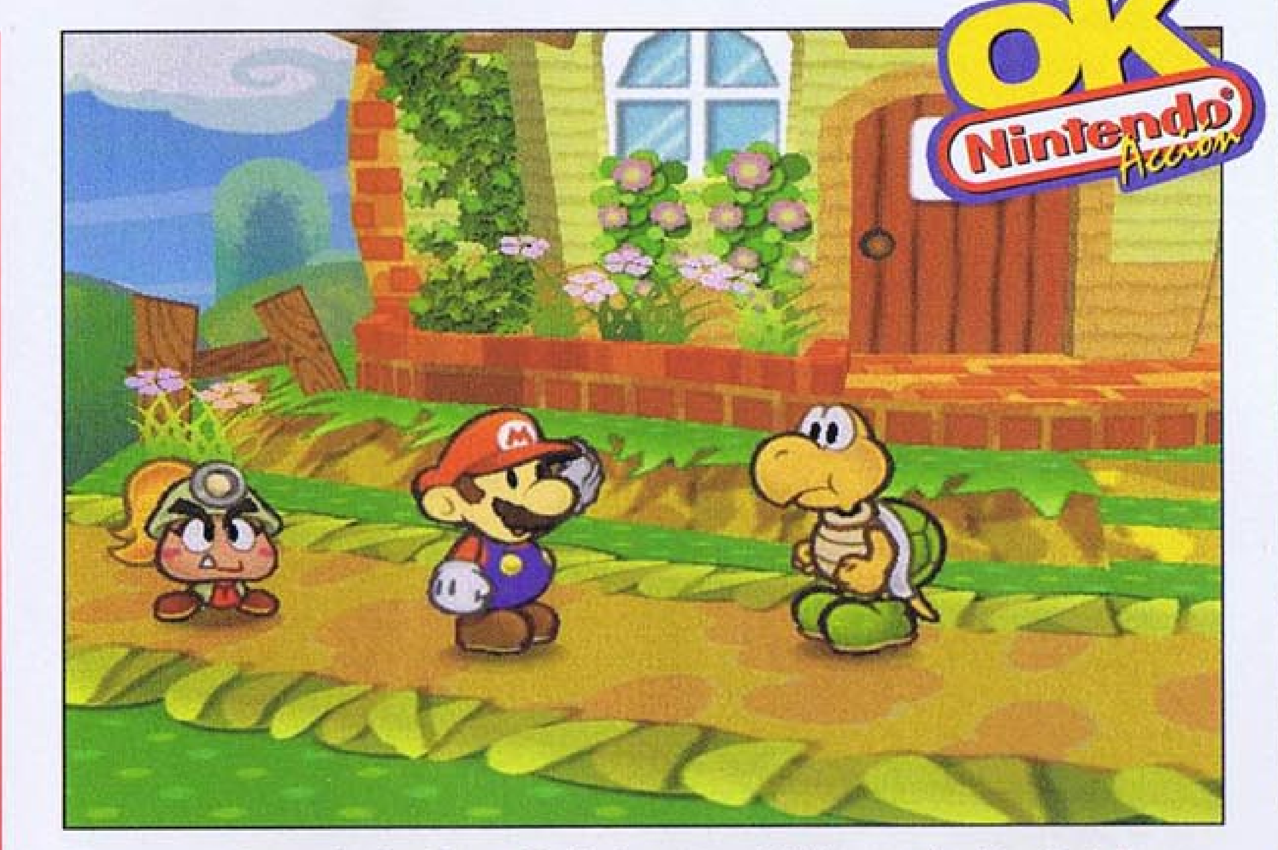
Los combates de «Paper Mario 2» se caracterizan porque son por turnos... pero no tanto. Vamos, que aunque debes elegir si atacar o usar cosas, también debes estar atento para pulsar...



...el botón A justo cuando des la "toña". Así aumentas el daño.



Y también puedes usar "magias" arrasadoras.



Pasear por el mundo de «Paper Mario 2» es una delicia para la vista. Todo lo que aparece en pantalla está "hecho de papel", tanto personajes como escenarios.



El juego puede poner en pantalla hasta ¡mil enemigos al mismo tiempo!





Incluye muchas "tonterías", como esta parodia de «Super Mario Bros.».

La princesa Peach debe tener un don especial porque, siempre que Mario va a verla, la chica no está. En esta ocasión no la han raptado, sino que **se ha ido en busca de un tesoro,** ella solita... y es Mario quien tiene el mapa. Ay, si es que, de verdad...

¡Menudo papelón!

La misión es **encontrar a Peach y al tesoro,** pero la cosa se irá liando a medida que avancemos en este **juegazo de Rol,** que lo es por varias razones. ¿La primera? La que salta a la vista, señores. Los gráficos están diseñados de manera que todo, **personajes y escenarios, parezcan de papel.** Esto, además de hacer que te pases la aventura admirando los efectos que van apareciendo en pantalla, también tiene sus consecuencias. Por ejemplo, que **Mario pueda transformarse,** por arte de "auto-papiroflexia", **en un avión de papel** y así sobrevolar el vacío. **O hacerse una pelotilla** (de esas que uno tira en las clases aburridas) y atacar a los enemigos. Por cierto, el sistema de **los combates también tiene su punto de originalidad**. Cuando tengas a un enemigo cerca y le des la primera toña (o viceversa), ambos seréis transportados al escenario de un teatro. Allí, cuando sea tu turno, deberás **elegir entre atacar, usar un objeto, huir del combate o... ¡saludar al público!** ¿Qué locura es ésta? Ninguna, hijo. Resulta que si consigues, además de vencer, convencer al respetable, ganarás muchas más monedas e incluso objetos. Y si no los convences, a lo mejor te quitan media barra de energía tirándote tomates y otras cosas como zapatos o martillos. Flipando, ¿no? Pues si además te decimos que tiene **textos en castellano** y te partes de risa con ellos...

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **17 BLOQUES**
- Modos de juego: **HISTORIA**
- Datos: **8 COMPAÑEROS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
Aparte de un diseño original, los efectos y colorido son soberbios.

SONIDO 96
Melodías y efectos se adaptan a la acción de manera casi perfecta.

JUGABILIDAD 97
¡Divierte hasta con los textos! Y los combates son superoriginales.

DURACIÓN 93
Tienes para unas 30 horas yendo a toda pastilla. Para verlo todo...

TOTAL 96

▲ **Absolutamente todo** alcanza un nivel excelente.

▼ Molaría tener un modo para poder jugar dos amigos.

VALORACIÓN

Tanto si te gusta el Rol como si no, tienes que probar esta "perita en dulce". Su originalidad en el aspecto visual y los alocados combates hacen de él uno de esos pocos "imprescindibles".

Este juego es para siempre

ANIMAL CROSSING





No te puedes imaginar la cantidad de retos que caben en un juego donde el gran desafío es... ¡vivir tu vida!

¿CÓMO QUE "QUÉ HAGO"?

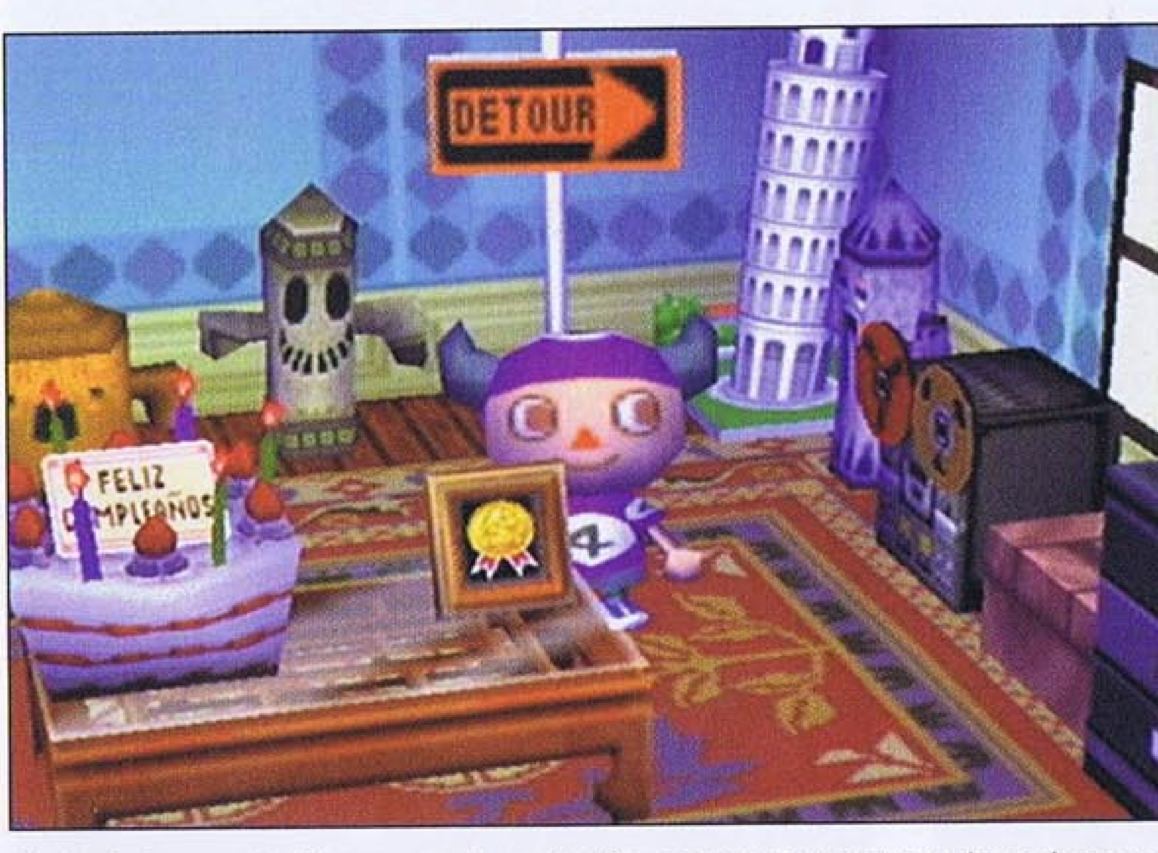
En el pueblo puedes dedicarte a numerosas actividades para ir consiguiendo dinero con el que afrontar tus gastos. Puedes recoger conchas, buscar en los árboles, pescar con caña...



Trabajar de recadero de Tom, el tendero, es necesario para...



...pagar tu casa. Pero este sólo será el primer paso.



El día de tu cumpleaños se monta un fiestón enorme. Todos tus amigos vienen a visitarte, y traen regalos a tutiplén: muebles, juegos de NES, y hasta una tarta.



La inteligencia artificial es genial. La gente del barrio te va a dar juego.



También podrás celebrar la nochevieja con «AC». Las uvas las pones tú...

¿Sueñas con un mundo mejor? Deja de soñar. A partir de hoy puedes vivir en ese mundo. No serás "tú", sino un personaje cabezón de extraño atuendo, quien se vea inmerso en **la vida cotidiana de un pueblecillo.** Un lugar con **estación de tren, tiendas, oficina de correos, playita...** y donde hacer amigos (o enemigos) dependerá totalmente de ti, de tu comportamiento.

Eso es cosa tuya

Por supuesto, tendrás algunas posesiones. La primera, una casita. **Una choza que tienes que pagar trabajando** para el dueño de la tienda. Te mandará pequeños recados como plantar árboles, llevar una alfombra a tal, mandar una carta a Pascual o redactar publicidad para la tienda (mediante un útil teclado virtual). Así aprenderás los quehaceres básicos del juego y, de paso, ganarás tus primeros sueldos. Una vez pagada la casa, ¡a vivir, que son dos...! No, no son dos días. A ver si te entra en la cabeza que **este título puedes jugarlo toda la vida. Tiene un calendario perpetuo** con sus días de fiesta y todo que utiliza la fecha y hora que tengas en el reloj interno de tu GameCube. **Cada día pasa algo diferente en el pueblo:** llueve a veces (en invierno nieva), hay rebajas en la tienda, aparecen más vecinos... Y tú, mientras, puedes **dedicarte a pescar, cazar insectos, hacer recados para ganar bayas y poder comprarte mobiliario y más cositas** (incluso juegos de NES) o ampliar tu casa. Aunque, como al fin y al cabo comer no es necesario (en este juego nunca te mueres), puedes hacer el Jimmy y vaguear de por vida. Pero no nos hagas caso porque en «Animal Crossing» mandas sólamente tú. **Haz lo que quieras, al fin y al cabo, es tu vida. ¡Disfrútala!**

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **COMUNICACIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4 (NO A LA VEZ)**
- Tarjeta de memoria: **57 BLOQUES**
- Modos de juego: **HISTORIA**
- Datos: **CALENDARIO PERPETUO**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Simples, pero con cientos de personajes y objetos distintos.

SONIDO 90
Efectos realistas y música ambiental, aunque sin voces.

JUGABILIDAD 94
Poder vivir a tu manera lo hace muy atrayente y adictivo.

DURACIÓN 100
Puedes tirarte toda la vida con él y visitar pueblos de otros jugadores.

TOTAL 96

▲ **Nunca acaba, es original** y puedes hacer y deshacer.

▼ El apartado gráfico, aunque variado, es algo simple.

VALORACIÓN

Si fuera por nosotros, decíamos adiós al mundo real y estábamos toda la vida en éste. Un universo en forma de pueblo idílico que te permite hacer amigos virtuales, currarte tu casa y vivir una vida.

Pilla los bongós y... ¡a llevar el ritmo!

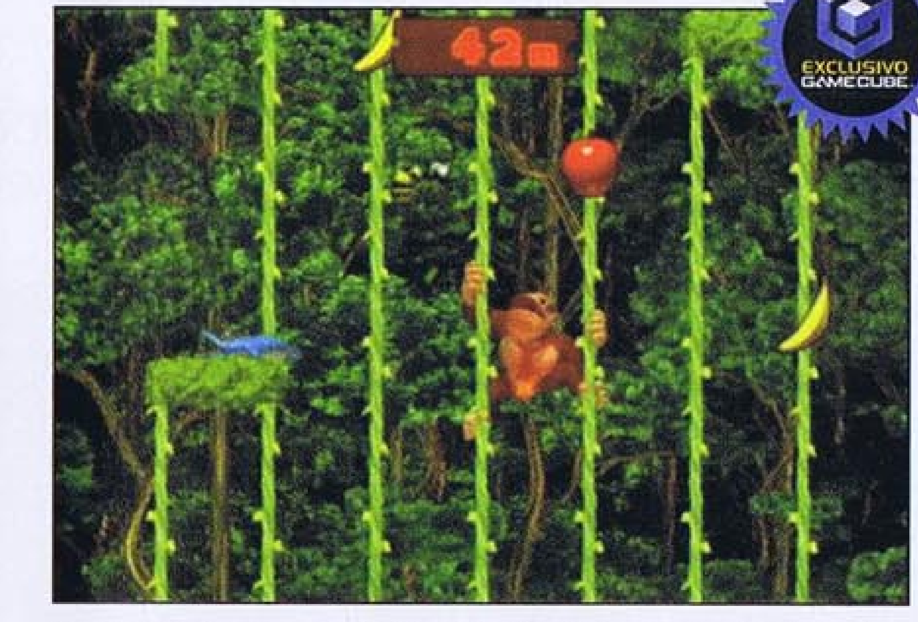
DONKEY KONGA

Entra en lo más profundo de la jungla y verás a Donkey aporreando barriles junto a sus amigos. ¿Te unes a ellos?

OK Nintendo Acción



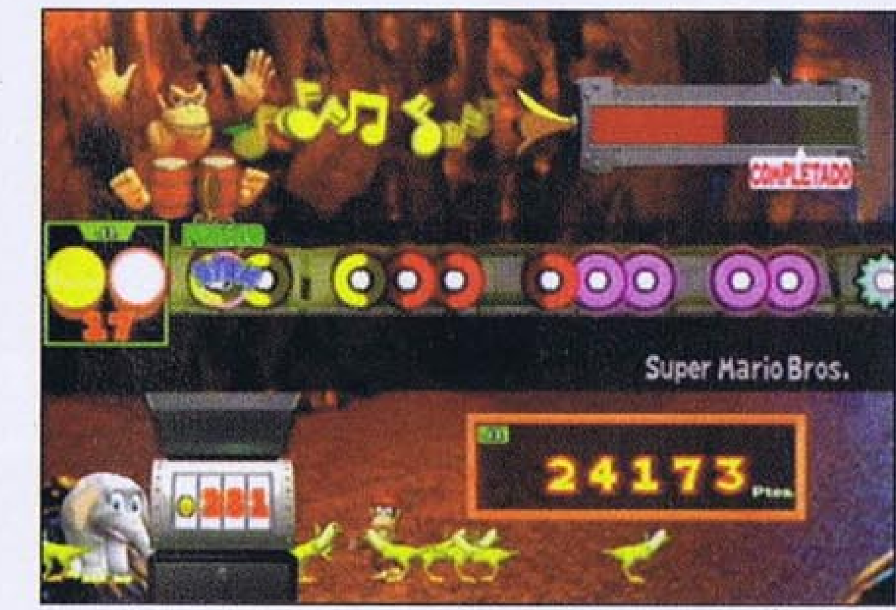
El modo desafío te pone un tema tras otro para ver hasta dónde puedes aguantar. Si se acaba la energía... ¡adiós!



Los monojuegos son de lo más divertido, aunque su nivel de dificultad no es muy elevado. ¡A coger todas las frutas!



Haz una banda con tus colegas o desafía a uno de ellos para ver quién suma más puntos o mete menos la pata.



Las canciones en el modo gorila no pueden tomarse a broma. Más te vale saberte bien los temas porque sino...

Nintendo **estrena juego musical en GameCube** de la forma más sorprendente. Sus protagonistas son los **Kong,** y la sorpresa es que **el juego incluye unos bongós flipantes** con los que vas a llevar el ritmo hasta que te salgan callos. ¡Venga, venga, que empieza!

¿Qué hago con los bongós?

Pues conectarlos, y atender un momentito, que aprender a jugar es muy fácil. Van apareciendo símbolos por la parte derecha de la pantalla y, cuando lleguen al punto de contacto, tienes que golpear los bongós (izquierdo, derecho o ambos) o dar una palmada. **El reto principal del juego es llevar el ritmo de más de 30 temas.** Canciones entre las que podemos encontrar **éxitos de todos los tiempos y estilos musicales:** desde Queen a los Jackson Five... Y también hay agradables sorpresas para los amantes de la música clásica, como la Marcha Turca de Mozart. Pero, si te consideras nintendero de pro, el verdadero disfrute llega al interpretar las **bandas sonoras de juegos como «Super Mario Bros.», «The Legend of Zelda», «Super Smash Bros.»** o el rap que se escuchaba en la intro de otro gran juego del mono Kong: «Donkey Kong 64». Claro que, si quieres tocar estos temazos, tendrás que jugar mucho en el modo músico callejero. Aquí, cuantos menos fallos tengas, más dinero ganarás para **comprar nuevos temas** que luego podrás tocar. Se requiere **práctica y concentración,** pero seguro que terminas hecho un as de la percusión más divertida.

¡¡CANCIONES GRATIS!!

¡NO DEJES PASAR NI UNA! Si consigues hacer una canción sin un solo fallo habrás ganado, además de muchos aplausos y nuestro respeto, el trofeo de oro, que abrirá un nivel de dificultad mayor de esa misma canción. Sí, sí, gratis, sin gastar pasta. ¡Así que no malgastes tus monedas y practica un poco!



Puedes gastar el dinero en sonidos para los bongós.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **4 + 1 MULTIJUGADOR**
- Datos: **31 CANCIONES**
- Extras: **INCLUYE BONGÓS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88 — Detallados para un juego en el que los gráficos apenas influyen.

SONIDO 94 — Canciones reales. Mola comprar distintos sonidos para los bongós.

JUGABILIDAD 98 — Muy divertido y adictivo. ¡Y se aprende a jugar en un minuto!

DURACIÓN 90 — 31 canciones con tres niveles de dificultad, multi y "monojuegos".

TOTAL 93

▲ La gran variedad de modos de juego y su **originalidad.**

▼ Por pedir... podría haber aún más temas.

VALORACIÓN

La posibilidad de tener un juego musical en Nintendo GameCube era algo que todos deseábamos. Ya lo tenemos aquí, y además de la forma más divertida, con Donkey marcando el ritmo.

Alucina con el nuevo universo de acción

OK Nintendo Acción

METROID PRIME ECHOES

EXCLUSIVO GAMECUBE

Samus, la exploradora espacial, vuelve en una aventura que recoge lo mejor de «Prime»... y lo eleva al cubo.

La segunda incursión de Samus en GameCube recupera los elementos que ya tuvieron éxito en el primer «Metroid», pero dándoles una nueva vuelta de tuerca. Se mantiene la original estructura de **aventura en 1ª persona,** pero los escenarios son más detallados, **el argumento más profundo** y se ha añadido **un divertido modo multijugador.**

Luces y sombras

Pero lo que da personalidad a este «Metroid» es la constante **división luz-oscuridad** que afecta a los enemigos, al **nutrido armamento de Samus** e incluso al aspecto gráfico, con **impresionantes juegos de luces** y sombras. Una joya a nivel jugable que además exprime las posibilidades técnicas de GC.



Tenemos que alternar el uso de armas de luz y armas de oscuridad en función de la dimensión en la que estemos.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **RETRO STUDIOS**
- Tipo de juego: **AVENTURA 3D**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **1 + MULTIJUGADOR**
- Extra: **SÓLO TV 60 HZ**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 99

VALORACIÓN

Si te gustó «Metroid Prime», esta segunda parte te va a encantar gracias a su soberbio apartado gráfico y genial desarrollo.

Rol de dibujos animados

OK Nintendo Acción

TALES OF SYMPHONIA

Una historia apasionante de elfos, magos y guerreros, contada con unos gráficos de lujo y originales combates.

Los aficionados al Rol estamos de enhorabuena! Namco nos regala un juego que **reúne los mejores elementos del género:** un argumento absorbente plagado de tramas secundarias, un mundo enorme poblado por seres de lo más variopinto y unos combates muy vistosos llenos de magias y golpes especiales. Una pasada, vamos.

Cumpliendo la profecía

Tú eres Lloyd y debes acompañar a tu amiga Colette en una larguísima aventura para cumplir una antigua profecía y librar al mundo del mal. En el transcurso del viaje **visitarás aldeas, atravesarás mazmorras** y te enfrentarás a los enemigos mediante un **original y adictivo sistema de combate** en tiempo real.



En las batallas también cuenta la estrategia, ya que mientras atacas con Lloyd debes dirigir a tus compañeros.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



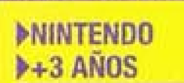
- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA**
- Datos: **80 HORAS DE JUEGO**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 96

VALORACIÓN

Historia absorbente, gráficos de película y extras tan chulos como la posibilidad de jugar cuatro a la vez. ¡Diversión asegurada!

NINTENDO GAMECUBE

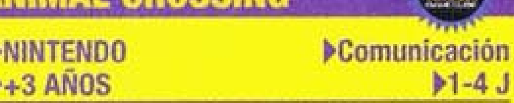



1080º AVALANCHE
NINTENDO · Snowboard · +3 AÑOS · 1-4 J

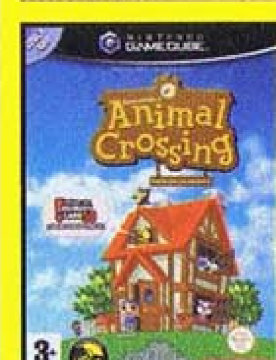


El snowboard más espectacular y jugable que vas a encontrar para tu GameCube. Compite contra los mejores surferos, muestra tus "trucos" y haz frente a la avalancha. Anímate, ahora que viene el frío.

Puntuación 90



ANIMAL CROSSING
NINTENDO · Comunicación · +3 AÑOS · 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! "AC" tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una casa que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

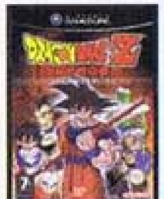
DONKEY KONGA
NINTENDO · Musical · +3 AÑOS · 1-4 J



En el nuevo juego de Donkey lo que importa es darle a los bongós al ritmo de las canciones. Más de 30 éxitos musicales para que tú y tus colegas os flipéis. Ah, que los bongós se incluyen gratis en la caja, que conste.

Puntuación 93

DRAGON BALL Z BUDOKAI
ATARI · Lucha · +7 AÑOS · 1-2 J



Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, seguro que este juego arrasa.

Puntuación 91

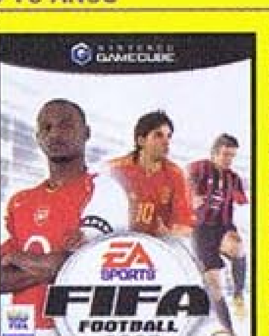
EL RETORNO DEL REY
EA GAMES · Acción 3D · +12 AÑOS · 1-2 J



La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que entusiasma.

Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2005
EA SPORTS · Fútbol · +3 AÑOS · 1-4 J



La nueva entrega de este juegazo ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada al defensa, centro al área y ¡¡¡goooo!!!!

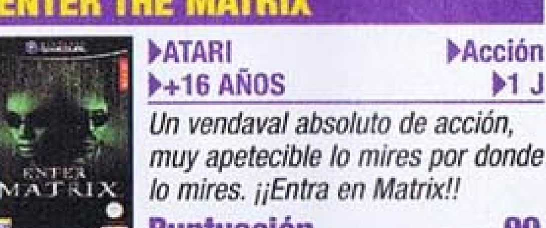
Puntuación 95

F. F. CRYSTAL CHRONICLES
SQUARE ENIX · Acción/Rol · +7 AÑOS · 1-4 J

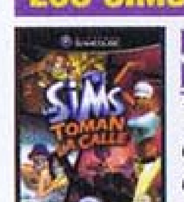


De lo mejor que vas a encontrar en Rol para tu GameCube. El mejor si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96



ENTER THE MATRIX
ATARI · Acción · +16 AÑOS · 1 J



Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. ¡¡Entra en Matrix!!

Puntuación 90

HARRY POTTER EL PRISIONERO...
EA GAMES · Aventura · +3 AÑOS · 1 J

Controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS SIMS TOMAN LA CALLE
EA GAMES · Simulador de vida · +7 AÑOS · 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡la vida misma!

Puntuación 90

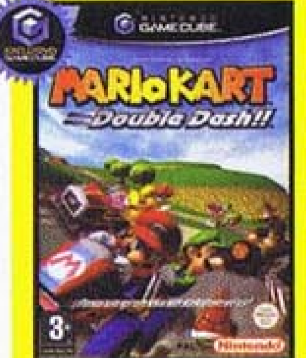
MARIO GOLF
NINTENDO · Golf · +3 AÑOS · 1 J



Con Mario, el golf es otra cosa. Nuestro héroe sabe darle a los deportes un toque más divertido y gracioso, con modos de juego y personajes de lo más original. Y eso con un control intachable y gráficos geniales.

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO · Carreras · +3 AÑOS · 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MEDAL OF HONOR RISING SUN
EA GAMES · Acción 3D · +12 AÑOS · 1-4 J



Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y ambientación total. ¡Sé el protagonista de la Historia!

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES
KONAMI · Espionaje · +16 AÑOS · 1 J



Versión GC del juego de espionaje más aclamado. Motor gráfico flipante y total libertad de acción.

Puntuación 96

METROID PRIME ECHOES
NINTENDO · Aventura 3D · +12 AÑOS · 1-4 J



Tiene todas las excelencias del original: gráficos increíbles, desarrollo absorbente... Pero al mismo tiempo ofrece su personalidad, gracias al juego que brinda con la dimensión doble de luz y oscuridad.

Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE
ATARI · Espionaje · +12 AÑOS · 1 J



De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Os sentiréis como en una película.

Puntuación 92

NBA LIVE 2005
EA SPORTS · Baloncesto · +3 AÑOS · 1-4 J



Si eres fan del basket, lo pondrás en un pedestal. ¡¡Es vibrante y tiene un control infalible!!

Puntuación 93

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
EA GAMES · Carreras de tuning · +3 AÑOS · 1-2 J

Carreras de calidad y muy variaditas para fans del tuning. ¡Cambia todo lo que quieras de tu "carrazo"!

Puntuación 93

PHANTASY STAR ONLINE III
SEGA · Lucha con cartas · +7 AÑOS · 1-4 J



Un nivel gráfico y sonoro de altura te invita a retar a jugadores de todo el mundo a combatir con cartas.

Puntuación 87

PRINCE OF PERSIA
UBISOFT · Acción/plataformas · +7 AÑOS · 1 J

El príncipe más acrobático debe atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles.

Puntuación 92

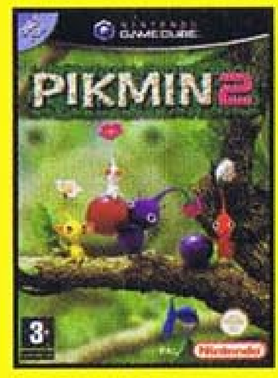
PAPER MARIO PUERTA MILENARIA
NINTENDO · Acción/Rol · +3 AÑOS · 1 J



¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96

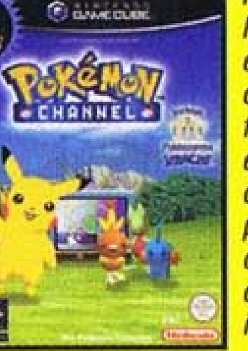
PIKMIN 2
NINTENDO · Estrategia · +3 AÑOS · 1-2 J



Aquí vuelven los pequeñuelos de Miyamoto. Si tras la primera entrega te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin, batallas entre Olimar y su simpático ayudante y mucho humor.

Puntuación 92

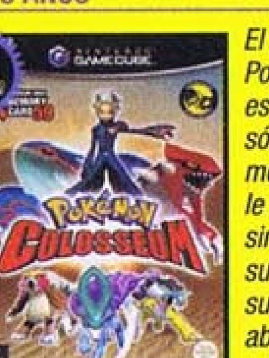
POKéMON CHANNEL
NINTENDO · Aventura · +3 AÑOS · 1 J



Nace el Canal Pikachu, una estación de televisión diseñada para los fans Pokémon. En este juego tendrás que organizar los programas y disfrutar de ellos, y contarás con la ayuda del interactivo Pikachu.

Puntuación 90

POKéMON COLOSSEUM
NINTENDO · Rol/Combate · +3 AÑOS · 1-4 J



El primer Rol de Pokémon para CUBE es una pasada. No sólo porque trae dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto visual, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 90

SECOND SIGHT
CODEMASTERS · Acción 3D · +16 AÑOS · 1 J



Un arcade 3D de alta calidad protagonizado por un héroe con increíbles poderes mentales.

Puntuación 90

SPIDER-MAN 2
ACTIVISION · Aventura/acción · +12 AÑOS · 1 J



Spidey recorre la ciudad de punta a punta en un arcade que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SPLINTER CELL: PANDORA T.
UBISOFT · Aventura · +12 AÑOS · 1 J



La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STAR WARS: REBEL STRIKE
LUCASARTS · Shooter 3D · +12 AÑOS · 1-2 J



La mejor entrega de esta genial saga. En técnica y jugabilidad os va a dejar patidifusos.

Puntuación 98

LOS PLAYER'S CHOICE

F-ZERO GX
NINTENDO · Velocidad · +3 AÑOS · 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta entrega de «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

LUIGI'S MANSION
NINTENDO · Aventura · +3 AÑOS · 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura que protagoniza nuestro Luigi? Pero a qué esperas. Sí, vas a pasar un poco de "mieditis", pero lo compensarás con unas carcajadas de aúpa. ¡A por él!

Puntuación 90

MARIO PARTY 4
NINTENDO · Tablero · +3 AÑOS · 1-4 J

El salto a Cube le sentó de maravilla a la saga: nuevos tableros, personajes y minijuegos. ¡Y todo en unas 3D de lujo! Un titulazo para disfrutar junto a tres amigos, patatas fritas, panchitos y refrescos varios.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5
NINTENDO · Tablero · +3 AÑOS · 1-4 J

Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!

Puntuación 94

METROID PRIME
NINTENDO · Aventura/Shooter · +12 AÑOS · 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de fans: las aventuras en 3D. Ahora que ha salido la segunda entrega, es el momento ideal para aceptar el reto de sumergirte en ésta. A ver si eres capaz...

Puntuación 99

PIKMIN
NINTENDO · Estrategia · +3 AÑOS · 1 J

Imprescindible hacerse con este juego para descubrir cómo unas criaturas tan pequeñas son capaces de divertir tanto. Además llevan la firma del genial Miyamoto, así que es de esperar una obra maestra para tu GC.

Puntuación 90

SUPER MARIO SUNSHINE
NINTENDO · Aventura/Plataformas · +3 AÑOS · 1 J

¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Un apartado técnico sobresaliente y la jugabilidad más impactante son sus elementos clave. Pruébalo y sabrás de lo que es capaz nuestro fontanero.

Puntuación 95

SUPER SMASH BROS.
NINTENDO · Lucha · +12 AÑOS · 1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días.

Puntuación 95

SONIC HEROES
NINTENDO · Arcade · +3 AÑOS · 1-2 J



La gran novedad es que ahora controlamos a tres personajes, y cada miembro del equipo tiene su habilidad. Pero lo demás sigue siendo el Sonic de siempre, tan rápido y espectacular como el resto de entregas.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II
NINTENDO · Lucha · +16 AÑOS · 1-2 J

El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, acaba de salir en Player's Choice.

Puntuación 97

STARFOX ADVENTURES
NINTENDO/RARE · Aventura · +3 AÑOS · 1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y muy buenos ratos.

Puntuación 96

ZELDA: THE WIND WAKER
NINTENDO · Acción-Rol · +7 AÑOS · 1 J

El zorro...

Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta merecidísima nota.

Puntuación 100

TALES OF SYMPHONIA
NINTENDO · Aventura/Rol · +12 AÑOS · 1-4 J



¡He aquí otro titulazo del mejor Rol para GameCube! Con él pasarás semanas explorando un enorme mundo. Y también luchando, claro, en unos vistosos combates para disfrutar con hasta cuatro amigos.

Puntuación 96

TIME SPLITTERS 2
EIDOS · Acción 3D · +16 AÑOS · 1-4 J



Un arcade de acción con un guión de película, impecable a nivel técnico y con un control brutal.

Puntuación 93

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA
EA GAMES · Aventura/Plat. · +3 AÑOS · 1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, y variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros...

Puntuación 90

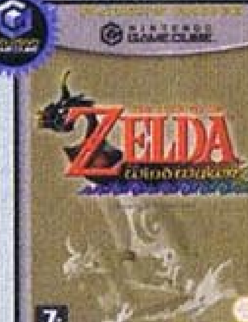
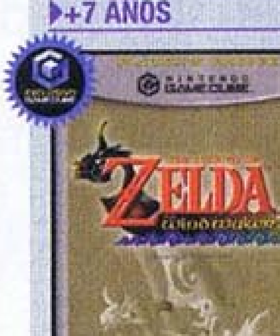
WARIO WARE INC.
NINTENDO · Microjuegos · +3 AÑOS · 1-16 J



¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción. Más de 200 microjuegos con los que lo pasaréis pipa y diréis adiós al aburrimiento. ¡Haced de rabiar a Wario!

Puntuación 93

WARIO WORLD
NINTENDO · Plataformas · +3 AÑOS · 1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que, por primera vez, en GameCube y en 3D. Ayuda a Wario a recuperar su tesoro perdido. Seguro que vas a flipar con los nuevos movimientos del amigo Wario.

Puntuación 88



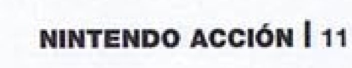

WAVE RACE BLUE STORM
NINTENDO · Carreras · +3 AÑOS · 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Admira el efecto del agua sin perder el control de tu moto acuática y compite en emocionantes carreras. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

LOS RECOMENDADOS DE NINTENDO ACCIÓN

	1.	2.	3.
LOS MEJORES ARCADES 3D:	METROID PRIME 2	STAR WARS REBEL STRIKE	MEDAL OF HONOR
LOS MEJORES PLATAFORMAS:	SUPER MARIO SUNSHINE	TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA	SONIC HEROES
LOS MEJORES DEPORTIVOS:	MARIO KART DD!!	FIFA FOOTBALL 2005	NBA LIVE 2005
LOS MEJORES DE AVENTURAS:	ZELDA WIND WAKER	PAPER MARIO 2	POKéMON COLOSSEUM
LOS MEJORES DE ACCIÓN:	SUPER SMASH BROS	SOUL CALIBUR II	SECOND SIGHT



Entérate de todas las novedades sobre la consola de moda.



GAME BOY MEJOR QUE NUNCA

Hay casi 5 millones de Game Boy SP en Europa. La portátil de Nintendo arrasa en ventas gracias a su tecnología, a la potentísima línea de juegos (Pokémon incluido) y a su arrebatador precio. Por 99,99 Euros, ¿quién puede resistirse a todo esto?

La consola Game Boy SP está de moda en todo el mundo. La última versión, el modelo SP, ha sido muy bien recibida por los jugones, sobre todo después de la bajada de precio. **Por sólo 99,99 Euros** podrás convertirte en el héroe que prefieras. Están todos en el universo Game Boy. Serás el mejor maestro Pokémon, o el increíble Mario, o el bueno de Harry Potter. ¿Te lo vas a perder?

Bienvenidos a Game Boy

Por si acabáis de aterrizar de la luna, y no sepáis nada sobre la SP, apuntad que es una **Game Boy Advance con pantalla iluminada,** abatible y que se alimenta de batería recargable (adiós a las pilas). Tiene un **catálogo con más de 500 juegos disponibles** y los que vienen, que la convierten en una consola irresistible. De hecho estas navidades, con juegazos de la talla de Zelda Minish Cap, Mario Ball o Tortugas Ninja 2 y Hamtaro, por citar algunos, la portátil va a batir todos los records de ventas. Id reservando una. Que luego en el 2005 querréis jugar con el nuevo Pokémon Esmeralda, ¿verdad?

YA ESTÁN AQUÍ LOS NUEVOS MODELOS



Desde el 12 de noviembre hay dos nuevos paks de Game Boy SP en las tiendas. Uno viene con Mario vs Donkey y trae una consola bicolor, con la M de Mario en portada. El otro es de Zelda, con la consola dorada, el Triforce en primer plano, y el juego de Zelda más guay que se ha hecho: The Minish Cap. Ambos paks salen por 129,99 Euros cada uno.

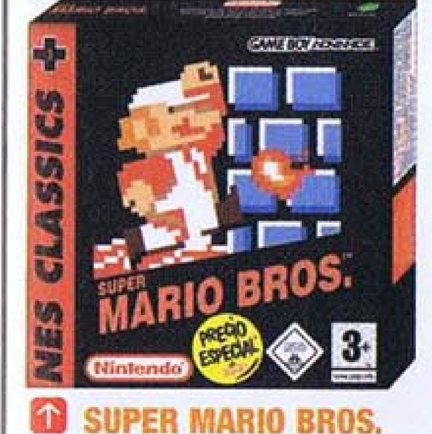
APÚNTATE A LA MARIOMANÍA

Eh chaval, ¿has visto la movida que Mario va a organizar en Game Boy? El "bigotes" no sólo tendrá consola nueva (fíjate cómo mola), sino que además estrenará dos nuevos juegos: un plataformas que te hará mover el coco (Mario vs Donkey), y otro para flipar con Mario hecho una bola de pinball (Super Mario Ball).

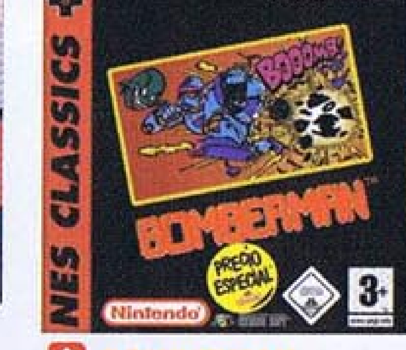


¿HAS JUGADO CON LOS NES CLASSICS?

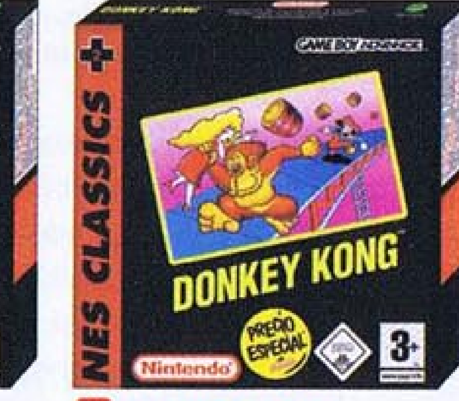
Al loro con esta serie de juegos que acaba de salir para Game Boy. Se llama NES Classics y reúne una colección de los mejores arcades que jugamos en la consola NES. Son todos títulos de sobra conocidos, juegos que llegan intactos, sin cambios, desde el original a tu Game Boy. No esperes ningún alarde gráfico, pero en cuestión de jugabilidad te lo vas a pasar en grande. Son tan sencillos como atractivos, y además llegan a las tiendas a un precio absolutamente irresistible: 19,99 Euros.



SUPER MARIO BROS.



BOMBERMAN



DONKEY KONG




EXCITEBIKE

ICE CLIMBER

PAC-MAN

XEVIOUS



THE LEGEND OF ZELDA

CUÁL ELIGES

¡Cómo molan las Game Boy SP, eh! Fíjate además en la variedad de modelos disponible. Casi hay uno para cada tipo de jugador. ¿Que te mola el diseño rompedor? Pues nada, aquí tienes la Tribal o la Girls Edition, con las que vas a vacilar un montón con tus amigos. ¿Que eres más clásico? Rojo, Azul Ártico, Negro, Plata... Tú decides. Y si te van las ediciones limitadas, que sepas que Nintendo suele sacar diferentes modelos con algunos juegos. ¡Y se agotan a toda pastilla!

PLATA

AZUL ÁRTICO

GIRLS EDITION

NEGRA

AZUL

ROJO FUEGO

TRIBAL

Plataformas para inteligentes

MARIO VS DONKEY KONG

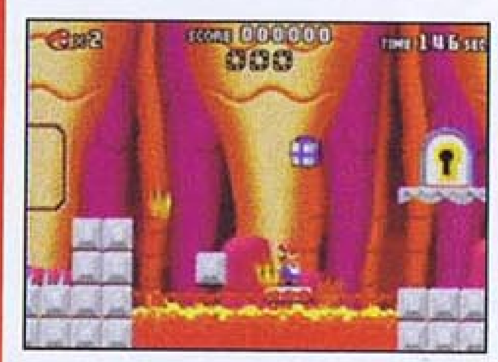
Duelo de héroes. Mario se las va a ver con Donkey en un plataformas lleno de puzzles que exigirá "darle al coco".

¡¡TIENES QUE ESFORZARTE!!

Cuando pases los seis primeros mundos, ¡aún te faltará más de la mitad del juego! En los otros seis llevarás a un MiniMario que te sigue y será tu llave. Si te lo pasas, abrirás el modo experto.



Si hay un sitio donde no llegue Mario, ¡prueba con MiniMario!



En el modo experto todo se vuelve más difícil.




Hacerse con todos los regalos puede llegar a ser lo mas difícil de algunas fases. Pero la recompensa es buena: un minijuego donde podrás ganar cinco vidas.



Los MiniMarios te siguen donde vas, así que ojo con dejártelos por ahí.




A cada enfrentamiento, Donkey será más pillín. ¡Al final hasta usa un robot!

Unos nuevos muñecos muy molones, los MiniMario, acaban de salir al mercado y Donkey quiere comprarlos todos, pero resulta que están agotados en las tiendas. Como el mono es muy burro, decide ir a la fábrica y... ¡¡¡robar los que quedan!!!! ¿Cómo? Ni hablar, ¡a rescatarlos!

¡A pensar, chavales!

Esa es la clave, el coco (no el de comer ni el de las nanas, sino la cabeza). En **cada fase, Mario debe llevar una llave hasta una puerta, la que da paso al siguiente nivel, y rescatar a un muñequillo.** Por el camino, si además del MiniMario recoges unos regalos que hay por ahí tirados, podrás hacerte con un buen número de **vidas extra.** Dicho así no parece complicado, ¿verdad? Pues lo es, lo es. Para llegar hasta los muñecos tienes que **saltar pinchos, pulsar interruptores, utilizar cintas transportadoras...** y vértelas con enemigos como Boo, Shyguy o Bob-omb. Aunque parezca increíble, **Mario solo tiene tres movimientos básicos** para hacer frente a todo esto: saltar, escalar por cuerdas y coger objetos (o enemigos). Pocos, sí, pero a medida que avances, Mario te irá demostrando que resultan suficientes para salir de cualquier apuro. Al final de cada mundo toca guiar a los MiniMarios rescatados, que te siguen obedientes hasta su caja. Los que consigas guardar serán tus vidas en la última fase, en la que debes derrotar a Donkey a base de tirarle cosas a la cabeza. Estos enfrentamientos son los únicos momentos del juego en los que prima la habilidad de tus dedos sobre la de tu coco. Durante el resto de fases tendrás que pararte para, además de admirar el apartado visual, pensar cómo resolver estos puzzles tan monos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Niveles: **100**
- Datos: **12 NIVELES EXPERTO**
- Extra: **PAK MARIO GBA**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
El aspecto 3D es genial, aunque se pierde algo de detalle.

SONIDO 95
Música, voces y efectos siguen el buen camino de todo Mario.

JUGABILIDAD 93
¡Diversión instantánea! Además, vas a ejercitar bien el cerebro.

DURACIÓN 96
6 mundos con 8 niveles, otros 6 con 6 niveles y un modo experto.

TOTAL 95

▲ Su **gran cantidad de fases,** cada vez más complicadas.

▼ A los pequeños se les pondrá cuesta arriba.

VALORACIÓN

Un juego muy adictivo y con un gran nivel técnico. Tendrás que usar el coco para resolver sus puzzles, aunque a veces toca enfrentarse a situaciones algo complicadas. Sí, pelín difícil.

¡Mamma mía, Mario va a su bola!

SUPER MARIO BALL



¡La aventura más redonda de Mario está a punto de comenzar! Pulsa el disparador y... ¡a flipar con el bigotes!

PARA LOS MÁS HABOLADOSOS

Si ves una seta por ahí, mándale la bola y, previo pago de unas pocas monedas azules, podrás participar en uno de los tres divertidos minijuegos que esconde «Super Mario Ball».



Empuja a los Chomps hasta los puntos rojos en menos de 30 s.



Si no lo logras, siempre puedes reintentarlo.



¡En esta aventura-pinball también hay jefes finales! Y cargárselos no es nada fácil: hay que golpear en distintos lugares antes de poder hacerles daño.



Aquí basta con chafar a las abejas para que nos aparezca la estrella.



En este gélido mundo la Mario-bola se hace más difícil de controlar. ¡Resbala!

Dispuesto siempre a ir al rescate de la princesa Peach (y lo ha demostrado unas cuantas veces), **Mario se ha transformado en bola de pinball** y ¡sale disparado por el carril de entrada!, ¡cómo rueda!

¡Prepara, que aquí vuelve!

Gracias al esferizador del profesor Fesor, Mario está hecho un boloncio. Ha sido por obligación, pues es la única forma en la que puede ir a rescatar por ya no sabemos qué vez a Peach, que anda en una dimensión paralela. Dimensión que por supuesto es el mundo del pinball. Y es que este **Mario es un pinball de los típicos: todo lo que hay que hacer es darle a la bola** (a Mario) con las palas y encomendarse a San Chopanza para que vaya "p'aonde" querías. Aunque, eso sí, **en estructura es de lo más innovador** que se ha visto en pinballs. Por si alguien no lo sabía, las aventuras de Mario siempre se han caracterizado por tener que conseguir estrellas, usar ítems, cargarse a enemigos conocidos por los nintenderos y buscar posibles secretillos. Y esta aventura, a pesar de las evidentes limitaciones de movimiento, no ha querido ser menos. Encontramos **seis mundos, divididos en decenas de pantallas. En cada una se oculta una estrella** y, para poder continuar, debemos descubrir cómo conseguirla. Puede ser que aparezca si nos cargamos a todos los goombas, o puede estar escondida de un panal en el que sólo puedes entrar pequeño... Si, sí, **hay típicas setas para hacerse grande o pequeño, estrellas de inmunidad, tuberías...** Todo lo que uno espera del mundo Mario pero dentro de un pinball que, aunque un pelín lento, resulta de lo más adictivo, original... ¡y la verdad, pelín dificililo!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **FUSE GAMES**
- Tipo de juego: **PINBALL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Niveles: **6 MUNDOS**
- Bonus: **3 MESAS**
- Datos: **35 ESTRELLAS**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

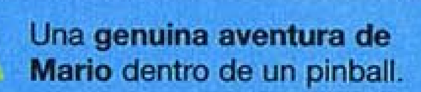
GRÁFICOS 89
Todo está en 3D y lo que no, lo parece. ¡Mola Mario bola!

SONIDO 81
Reconocerás melodías clásicas de Mario. Efectos resultones.

JUGABILIDAD 94
¡A la primera bola te olvidas de todo! ¡Se deja jugar a tope!

DURACIÓN 92
Sólo seis mundos, ¡pero hay estrellas ocultas por todos lados!

TOTAL 92



▲ Una **genuina aventura de Mario** dentro de un pinball.

▼ El nivel de dificultad es un poco alto.

VALORACIÓN

Los fans de Mario, o del pinball o de ambos, no pueden perderse esto. Es una mezcla la mar de original y el doble de jugable. Un motivo más para apuntarse a la Mariomanía que nos invade.

Las aventuras, mejor con Link

ZELDA: THE MINISH CAP



Link nunca falla. Su última aventura os va a sorprender por la calidad técnica y un derroche de originalidad.

LINK VENIDO A "MINISH"

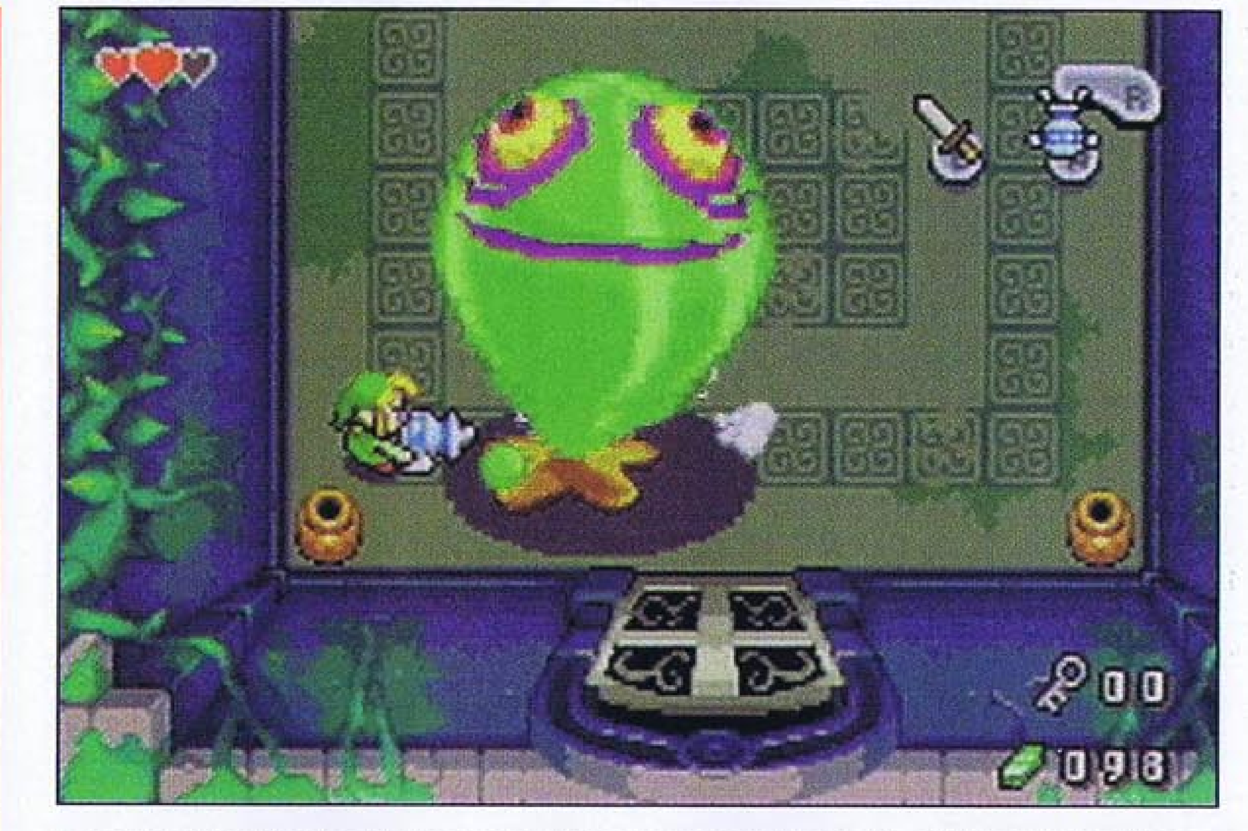
En cuanto encuentres tu gorro parlanchín podrás hacer uso de los portales Minish. Estos tocones de árbol nos permitirán menguar hasta el tamaño de un Minish y así encontrarlos.



Los tocones mágicos se reconocen por sus destellos.



Te pones encima y ¡hop! Ahí lo tenéis, un Link enanito.



Los enemigos finales de las mazmorras son un derroche de originalidad y efectos técnicos. Cada uno tiene su punto débil, y encontrarlo no será nada sencillo.



En los poblados Minish todo será enorme, porque ellos son duendes.



Los puzzles son una constante en el juego. Necesitarás pensar para ganar.

Ya nadie cree en los Minish. Si preguntas por las tierras de Hyrule te dirán que esos duendecillos sólo son una leyenda. Pero el rey de Hyrule sabe que existen, y que son la única esperanza para su hija, Zelda, que yace petrificada en el palacio. **Sólo un corazón puro podrá encontrar a los Minish...**

¡A por ellos, Link!

Como no podía ser de otra manera, ese "trozo de pan" será Link, nuestro héroe favorito, que se embarca en una nueva aventura para Game Boy con todos los ingredientes que han hecho grande a los juegos de Zelda desde hace muchos años. Para empezar, tenemos un **gran mapeado con montones de secretos** y enemigos diferentes que habrá que recorrer de cabo a rabo para completar la aventura. También contamos con las **espadas, escudos y bombas,** y con un montón más de ítems que iremos adquiriendo para poder avanzar. Y, desde luego, tenemos las **luchas y puzzles** que llevan maravillando a los jugadores desde el primer «Zelda».

Ya con esto bastaría para hacer un gran juego, pero aquí además le podéis añadir un **apartado técnico espectacular,** con efectos gráficos y rotaciones, y **novedades jugables** como el efecto del gorro parlanchín que luce Link en la aventura. Con él **podremos menguar hasta el tamaño de un Minish** y recorrer los mismos escenarios siendo grande o minúsculo, con lo que **las posibilidades de juego se duplican.** Todo un acierto.

Cualquier fan de la aventura sabe que Link nunca falla, pero desde aquí lo confirmamos: en «Zelda: The Minish Cap» vais a encontrar un **juego redondo, técnicamente impecable**, del que no podrás despegarte.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**
- Datos: **Gorro reductor**
- Extra: **Espada Cuádruple (de «Zelda Four Swords»)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
Muy cuidados en personajes y decorados. Efectos geniales.

SONIDO 95
Melodías clásicas y también nuevas, siempre de gran calidad.

JUGABILIDAD 98
Pensado para que no puedas despegarte de tu GBA.

DURACIÓN 96
Juego largo y lleno de secretos. Tienes aventura para rato.

TOTAL 97

▲ Una aventura que **conserva su estilo e innova** a la vez.

▼ Que aún no hayas jugado ningún Zelda.

VALORACIÓN

En «Zelda: The Minish Cap» vais a encontrar una aventura tan larga y completa como esperabais. Link siempre sabe incorporar ese toque de originalidad que lo hace especial. ¡Nunca falla!

En busca del arco iris



HAMTARO RAINBOW RESCUE



Llega tu mascota favorita para protagonizar un nuevo juego de Game Boy, tan alegre y entretenido como sus aventuras.

OTRO PARA LA COLECCIÓN

Hay una colección de dibujos y pegatinas. Al cumplir algunas tareas, o por los escenarios, nos haremos con pegatinas y dibujos para colorear o bien intercambiar con otro jugador.



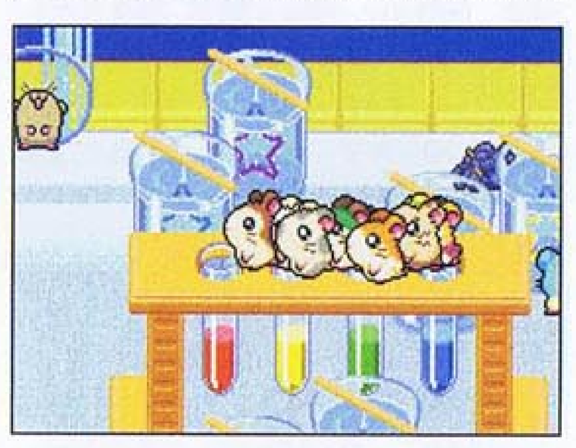
Podemos colorear varios dibujos de los roedores.



Y también hacer cuadros con las pegatinas.



Tanto escenarios como protagonistas son tan coloristas y simpaticotes como se podía esperar. Con un mundo así de chulo, dará gusto explorarlo todo a fondo.



Cuantos más hamsters llevemos con nosotros, más acciones realizaremos.



Los minijuegos son de temas variados. Los hay de carreras, de plataformas...

El hamster más famoso del momento ha hecho un nuevo amigo extraterrestre capaz de caminar sobre el arco iris, pero le han robado el suyo y ahora no puede volver a casa. ¡Ayuda a los roedores a fabricar uno nuevo **buscando objetos de todos los colores del arco iris!**

Los amigos, lo primero

Hamtaro ya ha demostrado en otras aventuras sus **grandes dotes como explorador,** y eso es precisamente lo que tendremos que hacer aquí, **recorrer su colorido mundo buscando siete objetos** que coincidan con los colores del arco iris. Por el camino tendremos que **hablar con un montón de animalillos, escalar, investigar, recoger ítems y, lo más importante, hacer amigos** que te acompañen en la aventura. Sí, porque muchos de los puzzles necesitarán que movamos, empujemos, o bien carguemos con cualquier cosa, y sólo podremos hacerlo si tenemos gente suficiente para hacer la fuerza necesaria. De ahí la importancia de tener muchos amiguetes. Además, nos encontraremos con **diferentes minijuegos** (normalmente facilitos), y sólo uno de nuestros hamsters estará dispuesto a afrontarlo, de modo que no olvidéis invitar a todo el mundo a participar en vuestro grupo.

Aparte de la aventura, iremos recogiendo **pegatinas y dibujos que luego podemos colorear en el menú (e intercambiar con el cable link),** por lo que los más pequeños van a encontrarse a sus anchas. Además los retos tampoco son muy complicados (aunque algunos minijuegos no son tan simples como parecen) y la puesta en escena es clavada a la de la serie de televisión, así que seguro que le sacáis todo el jugo a vuestros hamsters favoritos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**
- Niveles: **8 ÁREAS**
- Datos: **+100 MINIJUEGOS**
- Extra: **INTERCAMBIA PEGATINAS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

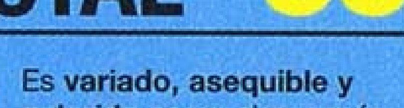
GRÁFICOS 88
Mucho colorido y personajes grandotes, para no perderse.

SONIDO 85
Música agradable para explorar un rato, y efectos cumplidores.

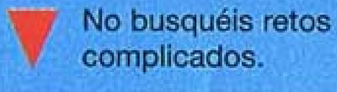
JUGABILIDAD 90
Accesible desde el principio y bastante variado en su desarrollo.

DURACIÓN 89
Los minijuegos le dan mucha vida a la aventura.

TOTAL 88



Es **variado, asequible y colorido** como el que más.



No busquéis retos complicados.

VALORACIÓN

Hamtaro es ya una estrella del universo de los videojuegos. Ha dado el salto triunfal desde la tele con aventuras tan entretenidas y sencillas como la que tenemos aquí. Y si eres fan, mejor.



¡¡Multiplícate por cuatro, Kirby!!

KIRBY THE AMAZING MIRROR

Si eres fan de este "zampabollos", te alegrará saber que aquí vas a disfrutar de la diversión de ¡¡cuatro Kirbys!!

¡MENUDO LÍO DE FASES!

Debes tenerlo claro: en cada fase encontrarás más de una salida, y tendrás que andar mirando cada dos por tres dónde irás a parar. Esa es la única manera de llegar...



...a todas las fases y abrir todas las áreas del mapeado general.



Si ves un interruptor, pulsa, que abre fases ocultas.



En el juego tú controlas al Kirby rosa y los demás te echarán una mano siempre que tengan algún poder. Si no, se apartarán para dejar que te ocupes tú del tema.



En el agua se anulan los poderes que tengas, así que ándate con ojo.



Llama a tus amigos con el móvil para que te ayuden a tumbar al jefe final.

Cuando Kirby decide salvar el mundo, es que se come a quien sea con tal de lograrlo, ¿verdad que sí? "¡Es que no hay otro igual!", dirás. Pues sí que lo hay. Tres iguales, por lo menos, aunque de distintos colores. Tú solo puedes controlar al rosa, al genuino, al Kirby de siempre; y los otros tres se llaman...

Se llaman por teléfono

Imagina que, como en cualquier juego de Kirby, vas por un **escenario con vista lateral muy chulo** y tal; te vas **zampando enemigos y adquiriendo sus poderes:** puñetazo por aquí, espadazo por allá, te inflas un rato... y llegas, con una miaja de energía, a un jefe final. ¿Qué harías?, ¿caer al mínimo fallo, como ocurría en las anteriores entregas?, ¿o agarrar el móvil (rosa y con cuatro botones) para que vengan tus tres colegas y se carguen al malo en nada? Tú decides. Pero la ayuda de los "teleamigos" no se queda sólo en los jefes. En realidad debería ser continua porque, al comenzar a jugar, aparecen los cuatro Kirbys juntitos. Ellos te siguen, van consiguiendo poderes, lo arrasan todo mientras tú te crees el líder de los X-Men... pero cuando llegas a la salida de la fase, resulta que te queda uno o ninguno. Que se han ido quedando atrás y, si sales de la fase, tendrás que usar el móvil para volver a tenerlos al lado. Pero ese comportamiento de los Kirbys tiene solución. Basta con conectar varias GBA y... **¡resolver la aventura entre cuatro personas a la vez!** (con cuatro cartuchos, eso sí). Y también hay modo multi para los minijuegos, cómo no. Una opción para **piques rápidos con tanta calidad técnica** y capacidad de divertir como la aventura principal. Te inflarás a jugar.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4
- Fases: 6 ÁREAS
- Transformaciones: 25
- Modos de juego: 2
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Kirbys grandes y nítidos que se mueven de maravilla.

SONIDO 90
Efectos originales, y una banda sonora elaborada y simpaticona.

JUGABILIDAD 95
Arrasar junto a otros tres amigos/Kirbys es un flipe total.

DURACIÓN 94
Muchos secretos, montón de minijuegos, modo multijugador...

TOTAL 95

▲ Controlar a **cuatro Kirbys.** Mejor si lo hacen humanos.

▼ Que los Kirbys se pierdan por el camino.

VALORACIÓN

Kirby es una de las estrellas de Game Boy. En su nuevo juego no sólo ofrece sorpresas jugosas, sino que además mantiene bien alto el espíritu de la saga: zampar, resolver puzzles y saltar.

¡Los kremlings contraatacan!

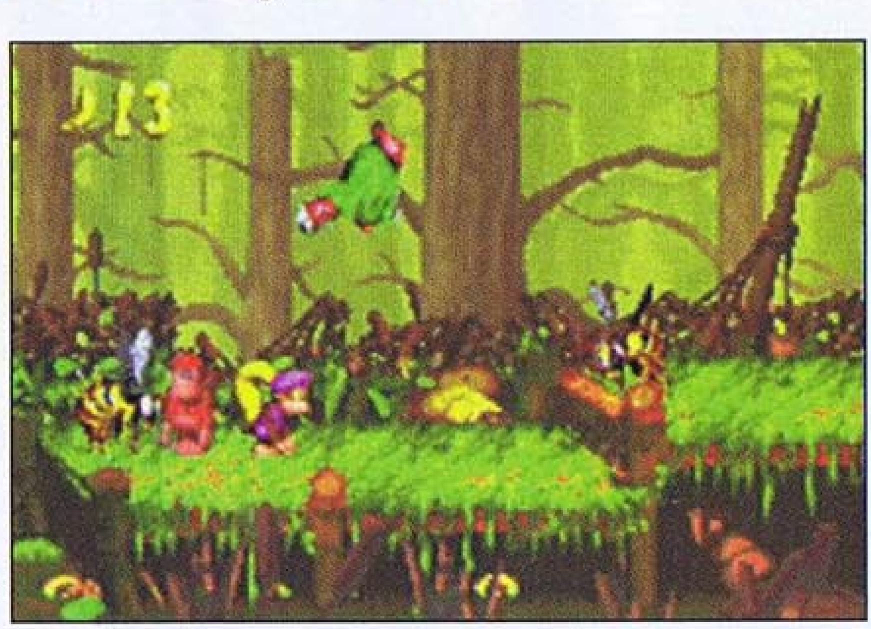
DONKEY KONG COUNTRY 2

¿Monos, reptiles, y barriles? ¡Sí! ¡Los simios más famosos vuelven para protagonizar su mayor aventura!

Tras ser derrotado en la anterior entrega, el malvado capitán K. Rool ha decidido vengarse secuestrando al pobre Donkey Kong. Solo Diddy y la encoletada Dixie pueden hacerle frente.

Un derroche de imaginación

Sumérgete en un **plataformas de primera, donde debes saltar, correr, nadar, volar... y, por supuesto, recoger toneladas de plátanos** mientras evitamos a los kremlings que los protegen. Además, en cada nivel hay que encontrar **dos o tres fases de bonus** y una moneda oculta. A esto sumad los animales amigos, los otros kong y cerca de **40 niveles,** además de los extras. Puede que sea la **mayor y mejor aventura kong** que hayáis jugado nunca.



La calidad gráfica se une a las mejores plataformas para completar un juego redondo. Mucha calidad para tu GBA.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: RAREWARE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2 (AVENTURA) 1-4 (MINIJUEGOS)
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 8 MUNDOS
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 96

VALORACIÓN

Donkey y sus amigos se sitúan a la cabeza del género por su jugabilidad y variedad. Sólo comparable a nuestro Mario.

El comienzo de un mito del Rol

FINAL FANTASY I & II

Las dos primeras aventuras de la saga «Final Fantasy» reunidas en tu GBA. El Rol más puro vuelve a escena.

Para aquellos que no conozcan la saga «Final Fantasy», sólo diremos que es una **institución dentro del Rol por turnos.** Aprovecha ahora y vive las dos primeras aventuras en tu GBA.

Aventuras, espadas, y turnos

En estos dos juegos viviremos sendas aventuras ambientadas en el mundo de FF mientras peleamos sin tregua. Eso sí, todas las batallas son por turnos, es decir, escogeremos la acción a realizar cuando nos toque, ya sea atacar, defenderse, utilizar magia... Con este sistema tenemos que **centrarnos en la estrategia** y, dependiendo de las características de cada personaje, realizar una u otra acción. **Ideal para los fans de la saga y del Rol en general.**



Con algunos personajes atacaremos, pero otros son necesarios para curar aliados o lanzar diferentes hechizos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: SQUARE ENIX
- Desarrollador: SQUARE ENIX
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 2 JUEGOS Y BESTIARIO
- A la venta: DICIEMBRE

PUNTUACIÓN: 87

VALORACIÓN

Una oportunidad para descubrir el origen de la saga más importante dentro del mundo del Rol. Muy recomendable para sus fans.



¿Te gustaría tener todos los Pokémon en las nuevas eciciones de GBA?

CONÉCTATE CON COLOSSEUM

Seguro que has oído hablar de los Pokémon alguna vez en tu vida. La saga de mayor éxito de la historia de los videojuegos lo es por un montón de factores, pero el más innovador, el que revolucionó este mundillo, es el de la conectividad. Para poder decir bien alto "¡soy el mejor entrenador Pokémon!" hay que conseguir todos los Pokémon. Y para conseguirlos, hay que conectarse con otras GBA y también con «Colosseum», de GameCube.

INTERCAMBIO EN EL CENTRO

Para intercambiar Pokémon entre Colosseum y Rojo Fuego/Verde Hoja o Rubí/Zafiro tendrás que ir al centro de intercambio del juego de GameCube. Está en Ciudad Oasis, pero sólo podréis acceder a él después de vencer a los malos del lugar. Además, si el Pokémon en cuestión es de los que evolucionan por intercambio, podrás ver su evolución con todo detalle en tu GameCube.



La razón por la que muchos jugadores han pasado a llamarse a sí mismos "entrenadores" es la saga de juegos Pokémon. Uno se convierte en el propietario, y casi papá, de un montón de criaturillas que pelean por nosotros y a las que enseguida se les coge un especial cariño. Y para ser un buen entrenador-papá, un tío grande en Pokémon, lo importante es tener un gran equipo de "chavales" y haber capturado a todos los Pokémon de la edición que nos traigamos entre manos: Rubí/Zafiro o Verde Hoja/Rojo Fuego.

Hay muchos Pokémon

La saga Pokémon ha dado la vuelta al marcador, se podría decir. **En las ediciones Rubí y Zafiro,** las primeras diseñadas especialmente para Game Boy Advance, **aparecieron 135 Pokémon nuevos,** y se completó el total de 202 con Pokémon ya conocidos como Pikachu. Hace poco han salido al mercado las ediciones Verde Hoja y Rojo Fuego, donde aparecen todos los Pokémon que los entrenadores más veteranos podrían echar en falta, como Charmander o Squirtle. Pero aún así faltan algunos... ¿cómo conseguirlos?

¡Pues conéctate, hombre!

Primero, con los que tengan la edición complementaria a la tuya: **si juegas con Rubí,** alguien que juegue **con Zafiro.** Si es **Verde Hoja, con Rojo Fuego.** Y luego, píllate «Pokémon Colosseum» para Cube. Tras disfrutar de la alucinante aventura de Rol, podrás **intercambiar Pokémon de tu cartucho de GBA al juego de Cube y viceversa.** Pero ya sabes que «Colosseum» tiene un alucinante modo estadio en el que se trata de combatir. Pues bien, **con esta conexión podrás traerte a tus Pokémon de las ediciones de GBA** y comprobar la fortaleza de tu equipo contra otros entrenadores. ¡¡Os espera un verdadero desafío Pokémon!!

CONECTA CON ROJO FUEGO/VERDE HOJA



La interconectividad en los juegos Pokémon no es exclusivamente con Colosseum. Al comprar Rojo Fuego/Verde Hoja te llevas también gratis, en el mismo cartucho, el adaptador Wireless (sin cables) que te permitirá conectar muy fácilmente las dos últimas ediciones. Basta con adentrarte en cualquier Centro Pokémon. En el primer piso encontrarás una sala de reunión, donde podréis abrir varias opciones. Podéis combatir y así medir vuestras fuerzas, o intercambiar Pokémon en un abrir y cerrar de ojos, e incluso "chatear" un rato. Y sólo necesitamos encontrar a otro usuario de Rojo Fuego o Verde Hoja, porque todos tendrán su adaptador.

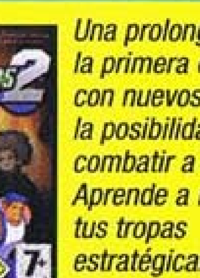
MÁS DE 350 POKéMON CONECTANDO

¿Sabes que entre Pokémon Rubí/Zafiro, Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja y Pokémon Colosseum puedes reunir los 386 Pokémon que existen? Sí, estas son las ventajas de la conexión entre juegos Pokémon. Sumando los Pokémon de las ediciones Rojo Fuego/Verde Hoja y los 135 Pokémon nuevos que se presentaron en las ediciones Rubí/Zafiro, podemos juntar a todos los Pokémon conocidos. Así que ya sabes, si quieres ser un verdadero maestro Pokémon, ya puedes ir pensando en conectarte para tener de tu lado a todos y cada uno de los Pokémon.



GAME BOY ADVANCE

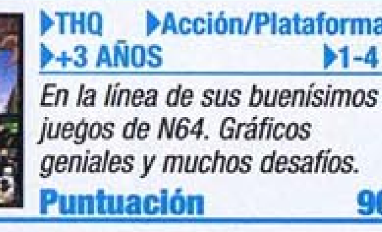
ADVANCE WARS 2
▸NINTENDO ▸Estrategia
▸+7 AÑOS ▸1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro. Aprende a mover tus tropas estratégicamente por el mapeado, cobrar ventaja del terreno, y atacar en el momento justo. La estrategia más accesible y divertida que podrás encontrar en GBA.

Puntuación 93

BANJO KAZOOIE
▸THQ ▸Acción/Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales y muchos desafíos.

Puntuación 90

CRASH BANDICOOT 2
▸VIVENDI ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J

Para disfrutar toda la emoción de las plataformas en 2D y 3D, ven con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 3
▸LSP ▸Acción
▸+12 AÑOS ▸1-2 J



Todo lo que podemos esperar de un gran juego de acción. Divertido, largo y vibrante.

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J



Trabajando en equipo con Donkey y Diddy, debéis rescatar vuestros plátanos. Cada mono tiene sus habilidades, así que aprovechadlas mientras disfrutáis del torrente de efectos visuales que va a regalaros. Lluvias torrenciales, ventiscas de nieve, relámpagos... ¡vais a flipar con ellos!

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DRAGON BALL Z SUPERSONIC
▸BANDAI ▸Lucha
▸+7 AÑOS ▸1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸+3 AÑOS ▸1 J



El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que hay novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos que nunca, para que los expertos encuentren más alicientes.

Puntuación 95

FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FINAL FANTASY 1+2
▸SQUARE ENIX ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1 J



Sumérgete en el universo que dio origen a la mejor saga de Rol. En un solo cartucho tienes las dos primeras aventuras FF. Te espera un universo de combates por turnos en el que tendrás que demostrar tus dotes de estratega. Si eres fan de la serie, no pierdas tu oportunidad de hacerte con él.

Puntuación 87

FIRE EMBLEM
▸NINTENDO ▸Estrategia
▸+7 AÑOS ▸1-4 J



Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Vivirás una clásica historia de espada y brujería en la que los combates "por cuadrícula" son la única manera de vencer. Maneja a un montón de fieros personajes que además de luchar como jabatos, hablan en castellano.

Puntuación 92

GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸Rol
▸+7 AÑOS ▸1-2 J

En un continente enorme, dos héroes están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un juego de Rol fenomenal, que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸+7 AÑOS ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO ROMPECORAZONES
▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

La primera aventura para Game Boy que protagoniza este simpático hamster. Si le habéis visto en la serie de la tele y habéis flipado con él, perfecto, porque aquí podréis seguir sus andanzas en un juego sencillo y facilito, con el que tu hermano pequeño seguro que va a disfrutar a tope. ¡Cómpraselo, hombre!

Puntuación 85

HAMTARO HAM-HAM GAMES
▸NINTENDO ▸Deportivo
▸+3 AÑOS ▸1 J

¡¡Ahora se nos van de olimpiadas!! Sí, sí, los amigos hamsters se montan sus propias pruebas a cada cual más original. A ver, tenemos equitación a lomos de pollos, arrancamiento de zanahorias... pero también hay pruebas más normalitas, como los 100 metros lisos o el salto con pértiga.

Puntuación 85

HAMTARO RAINBOW RESCUE
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J

¡Hala, ahora toca buscar objetos del color del arco iris! Y para eso, ya sabes, hay que explorar, hablar con otra gente, resolver puzzles, superar minijuegos... y también encontrar unas tarjetitas que podremos intercambiar con otros jugadores. Lo vamos a pasar bien en este Hamtaro...

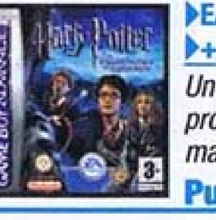
Puntuación 88

HARRY POTTER 2
▸EA GAMES ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J

Consigue transmitir todo el misterio del libro, a través de su gran sistema de juego.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3
▸EA GAMES ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1-2 J



Un juego de Rol por turnos con protagonista triple: los tres magos trabajan en equipo.

Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J



Lo último de Kirby es entretenido y variado. Recupera el bastón de estrellas a lo largo de fases con imaginativos escenarios y, como no, absorbe y escupe o copia las habilidades de tus enemigos para convertirte en veinte kirbys diferentes. Te hará reir, emocionarte y hasta ponerte en forma.

Puntuación 92

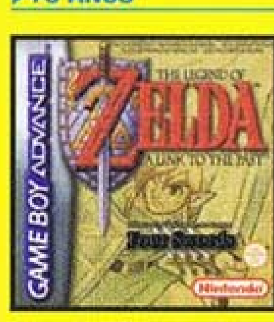
KIRBY THE AMAZING MIRROR
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



Cuando tengas problemas, llama a tus amigos Kirby por el móvil de color rosa y ya verás que raudos y veloces acuden en tu ayuda. Tú no digas nada, ellos, los tres, se encargan de todo. Lo demás se resume en un mundo de color, una aventura de acción y Kirby con sus habilidades de siempre.

Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
▸NINTENDO ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan

Puntuación 97

LERGEND OF ZELDA: MINISH CAP
▸NINTENDO ▸Acción/Rol
▸+3 AÑOS ▸1 J



Link no falla. Su última aventura es magnífica. Por su aspecto recuerda a Wind Waker de, y por su jugabilidad tiene la esencia de los grandes Zeldas pero con el un toque de originalidad que lo convierte en especial. Aquí ese toque es que Link puede reducir su tamaño para convertirse en un Minish.

Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR
▸NINTENDO ▸Golf/Rol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

La versión de GC es un éxito... que ésta va a superar. El golf que propone Mario es tan sencillo como divertido, y se trae un rollito Rol que engancha, aunque no seamos fans de este deporte. Apuntad como destacado una variedad de retos enorme, y que es compatible con el adaptador inalámbrico.

Puntuación 96

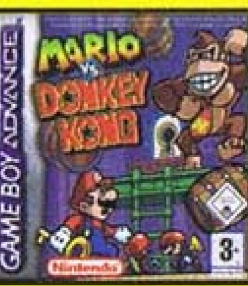
MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



Líder indiscutible en velocidad, sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

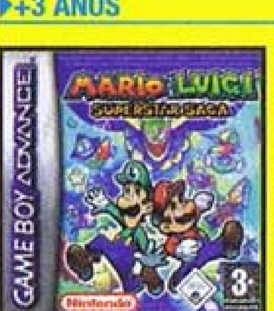
MARIO VS DONKEY
▸NINTENDO ▸Plataformas/puzzle
▸+3 AÑOS ▸1 J




Mario y Donkey se verán las caras en un plataformas brillante, lleno de puzzles que os obligarán a darle al coco. Tiene un sinfín de fases, unos gráficos 3D que molan todo, y un modo experto para los jugones más ídem. Los ingredientes básicos para ser el juego de estas navidades.

Puntuación 97

MARIO & LUIGI
▸NINTENDO ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1-2 J

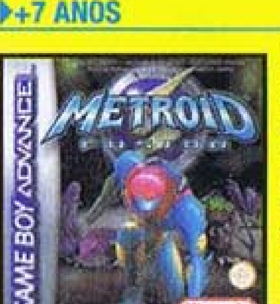




Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es como para perdérsela...

Puntuación 94

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+7 AÑOS ▸1 J

Si buscáis una aventura total, no sigáis: este es vuestro juego. De la mano de Samus Aran, una chica de armas tomar, debes recorrer un mundo gigantesco lleno de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación te mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METROID ZERO MISSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+7 AÑOS ▸1 J




La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".

Puntuación 95

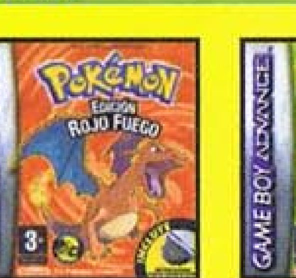
POKéMON PINBALL
▸NINTENDO ▸Pinball
▸+3 AÑOS ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE
▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸+3 AÑOS ▸1-5 J



¡Las nuevas ediciones desatan el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
▸NINTENDO ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



¿Aún no te has hecho con estas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado?

Puntuación 98

SONIC ADVANCE 3
▸SEGA ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J

El erizo sorprende por su rapidez, y por su innovador sistema de juego por parejas.

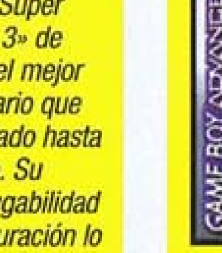
Puntuación 93

SPLINTER CELL: PANDORA T.
▸UBISOFT ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1 J

Sam vuelve a Game Boy con una aventura potente y cargada de novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE 4
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

NES CLASSICS

BOMBERMAN
▸HUDSON SOFT ▸Arcade
▸+3 AÑOS ▸1 J

El origen de toda una saga. Enemigos simpáticos, items ocultos y petardazos a tope.

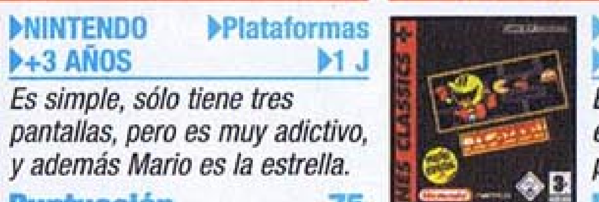
Puntuación 82

MARIO BROS.
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J

Revolucionó el género de las plataformas. Estilo simple pero fresco y ¡dura para siempre!

Puntuación 98

DONKEY KONG
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J



Es simple, sólo tiene tres pantallas, pero es muy adictivo, y además Mario es la estrella.

Puntuación 75

PAC-MAN
▸NAMCO ▸Arcade
▸+3 AÑOS ▸1 J

El comecocos, tan simple como eso. Echas una partida y ya no puedes parar.

Puntuación 80

EXCITEBIKE
▸NINTENDO ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1 J

Un control flipante de las motos y un editor de circuitos, ¿qué más se puede pedir?

Puntuación 85

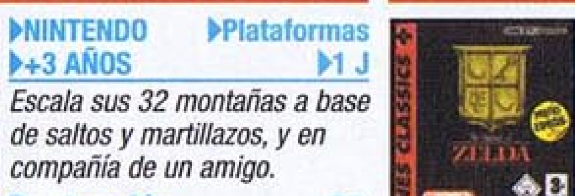
XEVIOUS
▸NAMCO ▸Acción
▸+3 AÑOS ▸1 J



El papá de los matamarcianos actuales. Muy adictivo, aunque gráficamente algo feote.

Puntuación 95

ICE CLIMBER
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J



Escala sus 32 montañas a base de saltos y martillazos, y en compañía de un amigo.

Puntuación 85

THE LEGEND OF ZELDA
▸Nintendo ▸Aventura/Rol
▸+3 AÑOS ▸1 J

Un Zelda muy actual, con puzzles, acción, mazmorras complicadas y grandes retos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BALL
▸NINTENDO ▸Pinball
▸+3 AÑOS ▸1 J

Para rescatar a la princesa, esta vez Mario se transforma en bola de pinball y nos trae un juego que combina lo mejor de sus aventuras con el dinamismo y la marcha de los pinball. Una mezcla divertida que no te puedes perder, porque además esconde mogollón de sorpresas.

Puntuación 92

SUPER MARIO WORLD
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA
▸SQUARE ENIX ▸RPG Acción
▸+7 AÑOS ▸1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL. La larga historia del Mana continúa, en castellano y con dos protagonistas para elegir. Chico y chica, cada uno con su recorrido. Pero es que además visualmente te dejará flipado.

Puntuación 91

WARIO LAND 4
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J

Nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva.Ofrece una jugabilidad profunda y muy "currada", apta para todo el mundo.

Puntuación 91

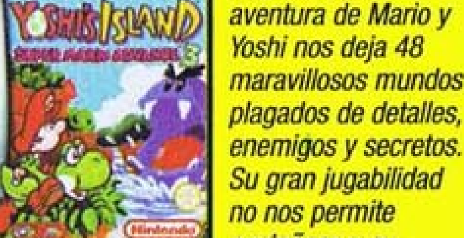
WARIO WARE
▸NINTENDO ▸Habilidad
▸+3 AÑOS ▸1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso y más es «Wario Ware»!

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

Puntuación 93



THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción
NÚMERO ESPECIAL REALIZADO POR EL
EQUIPO DE LA REVISTA NINTENDO ACCIÓN
Nintendo Acción
es una revista de